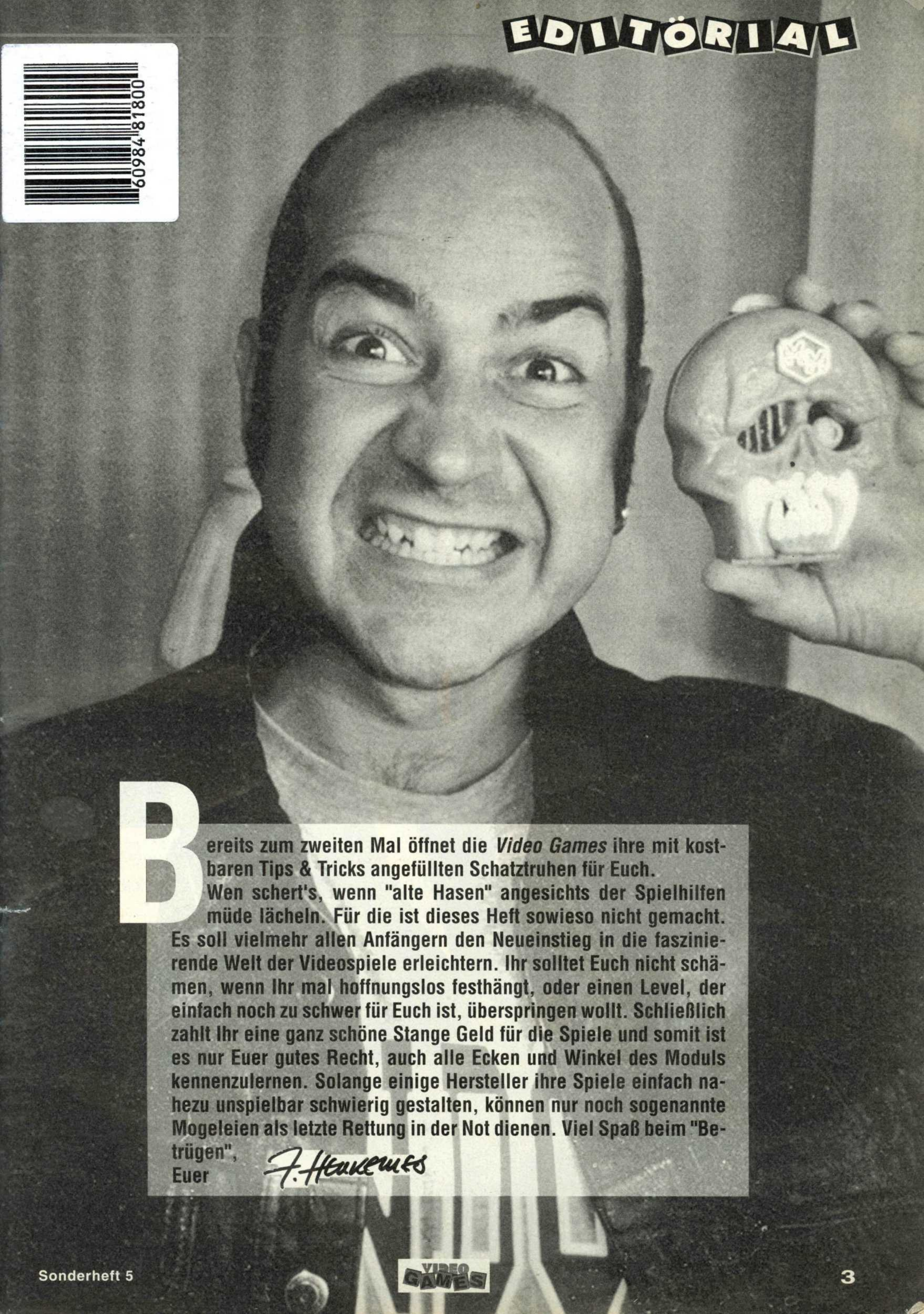

SUPER NINTENDO • MEGA DRIVE • GAME BOY
Sonderheft 5
DM 9,80
öS 79,-/ sfr 9,80
MAGNA MEDIA
DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE
VIDEO GAMES
DIE BESTEN
TIPS
& TRICKS
1994
Ausgebuffte Lösungshilfen für aktuelle Videospiele
VIDEOSPIELE-SONDERHEFT
VIDEOSPIELE-SONDERHEFT
SUPER NINTENDO • MEGA DRIVE • GAME BOY




Bereits zum zweiten Mal öffnet die *Video Games* ihre mit kostbaren Tips & Tricks angefüllten Schatztruhen für Euch.

Wen schert's, wenn "alte Hasen" angesichts der Spielhilfen müde lächeln. Für die ist dieses Heft sowieso nicht gemacht. Es soll vielmehr allen Anfängern den Neueinstieg in die faszinierende Welt der Videospiele erleichtern. Ihr solltet Euch nicht schämen, wenn Ihr mal hoffnungslos festhängt, oder einen Level, der einfach noch zu schwer für Euch ist, überspringen wollt. Schließlich zahlt Ihr eine ganz schöne Stange Geld für die Spiele und somit ist es nur Euer gutes Recht, auch alle Ecken und Winkel des Moduls kennenzulernen. Solange einige Hersteller ihre Spiele einfach nahezu unspielbar schwierig gestalten, können nur noch sogenannte Mogeleien als letzte Rettung in der Not dienen. Viel Spaß beim "Betrügen",

Euer F. Henkemes

## MEGA DRIVE

| | |
|---|---|
| Bubba´N´Stix us | 119.90 |
| Castlevania dt | 99.90 |
| Dr. Robotnik dt | 109.90 |
| Dragon´s Revenge dt | 109.90 |
| Dune II us | 119.90 |
| FIFA Intern.-Soccer dt | 119.90 |
| Hyperdunk dt | 109.90 |
| Landstalker dt | 129.90 |
| Lost Vikings dt | 119.90 |
| Marko´s Magic Football dt | 124.90 |
| Mega Turrican us | 119.90 |
| NHL-Hockey ´94 dt | 119.90 |
| PGA European Tour dt | 99.90 |
| Shadowrun us | 119.90 |
| Sonic III dt | 134.90 |
| Star Trek us | 119.90 |
| Toejam & Earl II dt | 119.90 |
| Virtua Racing dt | 188.00 |
| Zool | 99.90 |
| Dune CD dt | 119.90 |
| Heart of the Alien CD us | 99.90 |
| Lunar us CD | 109.90 |
| NHL-Hockey´94 CD dt | 99.90 |
| Pirates Gold CD us | 129.90 |
| Revenge of Ninja CD us | 109.90 |
| Star Trek TNG CD us | 124.90 |
| Third World War CD us | 109.90 |
| Tomcat Alley CD us | 124.90 |
| Wing Commander CD us | 129.90 |

| | |
|---|---|
| Multi Mega dt | 987.00 |
| Mega Drive II dt | 199.00 |
| Action Replay Pro II dt | 109.90 |
| US/JP-50/60Hz Adapter | 39.90 |
| 4-Player Adapter | 59.90 |
| 6-Button-Joypad | 39.90 |
| RGB-Kabel für MD I/II | je 39.90 |
| Umbau 50/60Hz MD I | 39.90 |

## SUPER NES

| | |
|---|---|
| Art of Fighting dt | 129.90 |
| Clay Fighter dt | 129.90 |
| Claymates dt | 129.90 |
| F1-Pole Position dt | 134.90 |
| Fatal Fury II us | 139.90 |
| FIFA-Soccer dt | 119.90 |
| Eye of the Beholder us | 139.90 |
| Joe & Mac II us | 119.90 |
| King of Dragons us | 139.90 |
| Knights of the Roundtable | 139.90 |
| Legend us | 129.90 |
| Lufia us | 139.90 |
| Mechwarrior dt | 139.90 |
| Mystic Quest dt | 89.90 |
| Mystical Ninja dt | 129.90 |
| NBA-Jam dt | 139.90 |
| NHL-Hockey ´94 dt | 109.90 |
| Nigel Mansell dt | 129.90 |
| Ninja Warriors us | 139.90 |
| Pink Panther dt | 109.90 |
| Pirates of Dark Water dt | 139.90 |
| Plok dt | 89.90 |
| Populous II dt | 124.90 |
| R-Type III pal | 119.90 |
| Rainbow Bell Adventure dt | 129.90 |
| Rock´N´Roll-Racing dt | 129.90 |
| Secret of Mana us | 139.90 |
| Shadowrun dt | 139.90 |
| Super Metroid us | 139.90 |
| Top Gear II dt | 119.90 |
| Ultima False Prophet | 144.90 |
| Virtual Soccer dt | 119.90 |
| Wizadry V us | 139.90 |
| World Cup Striker dt | 139.90 |
| World Heroes dt | 129.90 |
| WWF - Royal Rumble dt | 139.90 |
| Young Merlin dt | 149.90 |
| Zombies dt | 139.90 |

| | |
|---|---|
| Super NES Powerstation inkl. 50/60Hz-Schaltung | 299.00 |
| Super NES us inkl. RGB-Kabel, 220V Netzteil & Joypad | 299.00 |
| Umbau 50/60Hz inkl. Schachtverlängerung & Garantie | 99.90 |
| Umbausatz 50/60Hz | 79.00 |
| RGB-Kabel dt/us/jp | 39.90 |
| - in Verbindung mit Umbau | 29.00 |
| 6-Player Adapter Fire | 59.90 |
| Fire-SFX-50/60Hz-Adapter | 39.90 |
| Action Replay Pro II dt | 119.90 |

## CLASSIC CORNER

| | |
|---|---|
| Desert Strike dt | 109.90 |
| Final Fantasy II us | 139.90 |
| Goof Troop dt | 89.90 |
| Magical Quest dt | 119.90 |
| Tecmo NBA Basketball us | 139.90 |
| Tiny Toon Adventure dt | 89.90 |
| Zelda III dt | 89.90 |

## NICE PRICE CORNER

| | |
|---|---|
| Aladdin dt | 79.90 |
| Alien III dt | 99.90 |
| Battletoads dt | 89.90 |
| Bomberman dt | 89.90 |
| Boxing Legend us | 99.90 |
| Empire Strikes Back dt | 119.90 |
| Flashback dt | 89.90 |
| Hook dt | 99.90 |
| Jurassic Park dt | 109.90 |
| Mario Allstars dt | 74.90 |
| Mortal Kombat dt | 99.90 |
| Starwing dt | 79.90 |
| Street Fighter II Turbo dt | 109.90 |
| Tuff Enuff (Dead Dance!) us | 99.00 |
| Turn and Burn us | 99.90 |
| Turrican us | 89.90 |

## PHANTASYSPIELE

### SHADOWRUN dt:

Deutsche Abenteuerspiel-Auszeichnung als bestes Rollenspiel 1990!

Grundregelwerk 2.01D
Enthält alle Regeln zum Spielen von Shadowrun. 320 Seiten im rasanten Schreibstil mit 40 Farbtafeln. Hardcover 65.00
Zusatzabenteuer schon ab 24.80

### Das Schwarze Auge (DSA) dt:

Der Einstieg in das erfolgreichste deutschsprachige Rollenspiel.
Abenteuer Basis-Spiel 44.80

### AD&D 2nd. Edition dt:

Das umfangreichste Rollenspiel.
Spielerhandbuch 39.80
Spielleiterhandbuch 38.00

### BATTLETECH dt:

Luxusausgabe inkl. 2 Vierfarbgeländekarten, 14 Mechminiaturen, Regelbuch und Datenbögen. 69.00
Hardware-Handbuch 3031 39.80
Geotech I-III je 36.00
Szenariobände schon ab 24.80

### STAR WARS us:

Das Rollenspiel zur populärsten SF-Serie überhaupt. Einfaches und schnelles Aktionssystem. Hardcover. Über 140 Seiten. 59.90

Weiterhin bieten wir Ihnen auch Brettspiele, Taschenbücher, Zinnfiguren, Würfel und Zubehör.

# 0221 - 12 10 67 /68 /69

# aRJay

## NEO GEO

| | |
|---|---|
| Grundgerät RGB oder PAL | 739.00 |
| Joyboard | 119.00 |
| Art of Fighting II | 369.00 |
| Fatal Fury Special | 299.00 |
| Samurai Shodown | 369.00 |
| Sidekicks II | 369.00 |
| Spin-Master | 329.00 |
| Windjammers | 369.00 |
| World Heroes Jet | 369.00 |

## PANASONIC 3DO

| | |
|---|---|
| Grundgerät NTSC | 1299.00 |
| inkl. RGB-Umbau | 1499.00 |

3DO-Spiele an Lager

## ZEITUNGEN

| | |
|---|---|
| NEU! Edge | 16.00 |
| Electronic Gaming Monthly | 17.50 |
| Game Fan | 15.00 |

Abo-Service für alle drei Magazine.

## JAGUAR

| | |
|---|---|
| Grundgerät RGB | 649.00 |
| RGB-Kabel | 49.90 |
| Joypad | 59.90 |

Jaguar Spiele an Lager

## PARTY?!

Was haltet Ihr von einer großen Videospiele-Party in Köln? Schreibt uns doch bitte Eure Meinung.

## aRJay-Games

Ebertplatz 2 - 50668 Köln
Telefax: 0221 - 12 56 76

Wir versenden alle Module in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9,- Versandkosten. Bestellungen bis 16:30 Uhr werden noch am selben Tag bearbeitet. Unfreie Sendungen können ohne vorherige Absprache nicht mehr angenommen werden.

# INHALT

## Des Rätsels Lösung



## Flinke Finger Seite 80-85



Codes für das Action-Replay-Modul wurden aus Platzgründen nicht in diesem Heft berücksichtigt. Mit der Pro-Version dieses Mogel-Moduls könnt Ihr nach der gut verständlichen Anleitung die entsprechenden Codes zu jedem Spiel selbst herausfinden. Obendrein versorgt Euch die Firma Dataflash GmbH bei Erwerb des Moduls mit einem Update-Service für gängige Codes. Action-Replay-Pro-Module sind für die Systeme Super Nintendo, Mega Drive, NES, Master system, Game Boy und Game Gear erhältlich.

## Code geknackt Seite 86-92



## Kurz, aber knackig Seite 93-98



## Rubriken

# Bubsy (Super Nintendo)

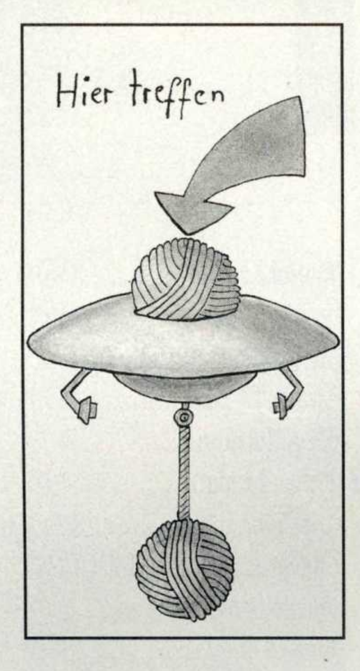
Christoph Balzar aus Amberg, einer unserer Top-Tricklieferanten, sorgte dafür, daß Ihr die Katze nicht im Sack kaufen müßt und bescherte Euch Endgegnertaktiken mitsamt Zeichnungen.

**Level 1, Cheese Wheels**
***Endgegner:***
Springt gleich, wenn sie auftauchen, auf das rechte UFO, so daß Ihr nach rechts katapultiert werdet. Jetzt einfach nur noch Button Y und das Steuerkreuz nach links gedrückt halten, und Ihr fliegt immer gegen eines der beiden Raumschiffe, bis sie das Zeitliche segnen.

**Level 2, Funland**
***Endgegner:***
Rennt sofort nach links und springt auf das Raumschiff, wenn es auf Euch zukommt. Schwebt nun nach rechts, landet auf dem anderen UFO und gleitet nach links.

**Level 3, Wild Western**
***Endgegner***
Ein harter Brocken, aber zu schaffen. Gleich zu Beginn stellt Ihr Euch in die Bildschirmmitte und springt. Ihr landet direkt auf ihm. Gleitet nun nach rechts, landet sofort und springt gleich wieder nach oben. Fliegt jetzt nach links und er explodiert.

**Level 4, The River**
***Endgegner***
Die Torpedos, die er abschießt, zerstören jeweils ein Achtel Eures Floßes. Laßt Euch am Anfang ruhig Zeit und studiert erst einmal seine Flugrichtung (ein Kreis im Uhrzeigersinn). Nachdem er zum zweiten Mal aus dem Wasser kommt, springt Ihr im Gleitflug nach links oben. Ihr kracht dann immer gegen die Kuppel. Nachdem Ihr ihn besiegt habt, landet Ihr automatisch auf der Plattform.



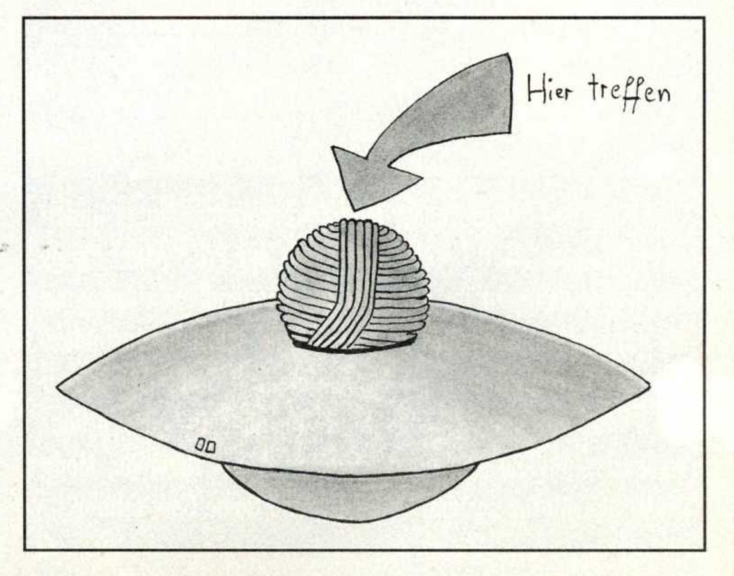

**Level 5, The Wood**
***Endgegner***
Gleich zu Beginn springt Ihr in einem hohen Bogen auf das rechte Raumschiff, so daß Ihr nach rechts geschleudert werdet. Fliegt dann gleitend nach links. Sind beide Ufos zerstört, müßt Ihr nur noch die Minigegner killen (Paßt auf, daß Ihr jetzt nicht noch draufgeht). Ohne ein Paßwort kommt Ihr in den letzten Level (nicht Welt)...

**Inside The Starship**
Konzentriert Euch nicht auf das Sammeln von Garnbällen, sie bringen ja doch nur Punkte und halten Euch relativ lange auf. Gleich zu Beginn benutzt Ihr die erste Treppe, folgt dem Gang und geht dann die zweite Treppe hinauf. Den Teleporter benutzt Ihr, indem Ihr nach oben drückt. Auf der nächsten Ebene angelangt, aktiviert Ihr das Continue-Rufzeichen und geht nach rechts, bis Ihr zu einem Woolie auf einer höher gelegenen Plattform kommt. Er schießt in Intervallen aus seiner Laserkanone. In dem Moment, in dem er feuert, rennt Ihr los und springt auf ihn. Benutzt den dortigen Materie-




Transporter und beamt Euch gleich wieder zurück. Ab geht's in eine Bonusstufe. Danach laßt Ihr Euch nach unten gleiten und legt dort den Schalter um. Lauft nun nach rechts und hüpft mit Hilfe des Trampolins den Schacht nach links oben und betätigt den Hebel hinter dem Hüpf-Woolie. Noch einen Schalter dürft Ihr neben dem nächsten Transporter betätigen, bevor Ihr diesen dann auch benutzt. Springt nun mit Anlauf in einem kleinen Bogen über die Schlucht, rennt ein Stück weiter und gleitet dann nach links, daß Ihr die drei mordlustigen Aliens, ohne von ihren Laserstrahlen getroffen zu werden, von oben ins Nirvana befördert. Geht die Treppen hinauf und beamt Euch dann nach oben. Und zwar so lange, bis Ihr zu einem Raum kommt, in dem ein Woolie mit einer Pistole schießt. Dort seid Ihr richtig. In diesem Raum befindet sich ein Loch, randvoll mit Lava. Diese laßt Ihr ab, indem Ihr links oberhalb der sich bewegenden Plattform den Hebel betätigt. Dort wo die Lava war, ist jetzt ein Schacht, dem Ihr folgt. Ihr kommt jetzt zu einem weiteren, tieferen Loch, in dem ein Alien zwei Leben bewacht. Diese nehmt Ihr, geht wieder hoch und benutzt den Teleporter. Jetzt seid Ihr beim...

***Endgegner***
Poly und Ester (na, habt Ihr den Gag kapiert) müssen gleich fünfmal getroffen werden. Verletzt werden können sie nur, wenn der Schutzschild offen ist. Achtet auch auf die roten Kugeln. Sie sind neben den Emmentalern die einzigen Waffen der beiden Damen. Gleich zu Beginn stellt Ihr Euch an den linken Bildschirmrand und attackiert sie. Weicht jetzt besagten roten Kugeln aus. Das wiederholt Ihr, bis Poly und Ester dreimal getroffen wurden. Jetzt geht Ihr wieder an den linken Bildschirmrand, segelt nach rechts, trefft die beiden einmal, geht in die Mitte, greift sie noch einmal im Sprungflug an und zerstört somit das Woolie-Imperium. Nun bekommt Ihr den Nachspann zu Gesicht.



# Pop'n'Twinbee (Super Nintendo)

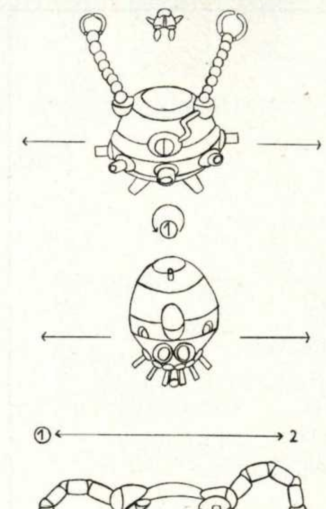
Die Boxbienen Walter Kreis und Jens Kukla aus Mainz wissen, wie man Honig sammelt, ohne erwischt zu werden. Sie geben ihre Level- und Endgegnertips an alle Nachwuchs-Summer weiter.

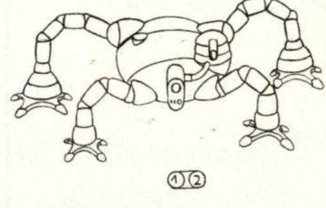
**Level 1:**
Dieser Level ist zum Einüben gedacht. Er enthält keine hartnäckigen Feinde. Die Wassermelonen sind nur durch Boxen zu erledigen, ansonsten einfach ballern.

**Boß 1:**
*Phase 1*
Kurz vor dem Auge stehenbleiben, in kleinen Kreisen fliegen, um den Schüssen auszuweichen. Falls das nicht ausreicht, die Schüsse wegboxen.
*Phase 2*
Die Kuppel explodiert, und ein Pirat mit vier Leibwächtern kommt zum Vorschein. Falls Ihr zu zweit spielt, schießt am besten einer die Leibwächter ab, während der zweite Spieler die Schüsse und Kanonenkugeln wegboxt. Wenn Ihr es Euch noch leisten könnt, also noch genug Energie habt, könnt Ihr ganz nah heranfliegen und boxen (ist wirkungsvoller und wehrt die Schüsse ab).

**Level 2**
Im Gegensatz zum ersten Level hagelt es hier nur so auf Euch ein. Dies liegt an den vielen Bodenfeinden, die immer zuerst beseitigt werden sollten. Zudem ist Boxen erste Pflicht für alle, die überleben wollen. Wenn der Schwarm der Südseefische auftaucht, einen gezielten Boxhieb austeilen. Sie wenden und kommen von der anderen Seite wieder; also erneut boxen, bis sie abhauen.

**Boß 2:**
*Phase 1*
Einfach vor dem Raumschiff hin- und herfliegen und draufhalten.
*Phase 2*
Sein Kopf öffnet sich und eine Maschine kommt zum Vorschein. Vorsichtiger sein und zwischen den Lasern hindurchschlängeln. Wenn die Augen leuchten, ausweichen und weiterballern.





**Level 3:**
Die plötzlich auftauchenden Ufos sofort wegboxen oder sich in einer sicheren Ecke verkriechen. Es taucht ein Raumschiff auf, das sich teilt. Sofort zerstören, denn sonst wird's gefährlich. Die Luftschlangen am Ende des Levels durch die Options oder durch Werfen des Freundes beseitigen.

**Boß 3:**
*Phase 1*
Haltet Euch auf Position 1 oder 2 und ballert (nicht direkt vor seiner Kanone stehenbleiben).
*Phase 2*
Aus den Beinen kommen Raketen heraus und der Beschuß wird heftiger. Position halten (punchen, falls es zu heftig wird).

**Level 4**
Kümmert Euch vor allem um die Bodenziele (bes. Kanonen). Auch solltet Ihr darauf achten, daß Ihr die Rotorblätter nicht berührt. Die Luftminen hinter dem Schiff wegboxen, bevor sie explodieren. Den Zwischenboß mit gezielten Boxhieben oder durch Schießen aus sicherem Abstand erledigen.

**Boß 4:**
*Phase 1*
Wenn das Schiff absolviert ist, begebt Ihr Euch auf Position 1. Wenn der Boß an Euch vorbeischießt, fliegt Ihr auf Position 2. Passiert er Euch ein drittes Mal, dann ab nach Position 3.
*Phase 2*
Haltet Euch vor dem Boß. Wenn Ihr mutig seid, könnt Ihr an ihn heranfliegen und auf ihn boxen. Um größere Gefahren zu vermeiden, sollte sich einer der Spieler (oder der Einzelspieler) um die Flammenwerfer kümmern.

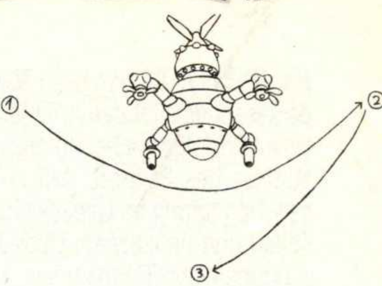
**Level 5**
Wie auch im Level davor auf die Bodenziele konzentrieren. Die krabbelnden Gürteltiere zerschießen (viele Herzen). Aus dem Hintergrund tauchen Insekten auf. Unbedingt zerboxen, bevor sie zum Schießen kommen.

**Boss 5**
*Phase 1*
Der Bug des Kanonenschiffes öffnet sich und eine Rampe erscheint. Diese schießt Ihr als erstes ab. Schafft Ihr dies nicht auf Anhieb, so umkreist das Schiff und boxt auf die Kanonen.
*Phase 2*
Ist die Rampe weg, haltet Ihr auf den Kanonenturm in der Mitte. Bei Mißerfolg wieder Schiff umkreisen und Kanonen zerboxen.

**Level 6:**
Sich vorerst nie an den Rändern des Bildes aufhalten, denn von hinten fliegen immer Feinde heran, die Euch ziemlich nerven können. Da dieser Level nicht gerade leicht ist, empfiehlt es sich, jedes Bodenziel abzuschießen, um nach Herzen zu suchen. Kommen die raketenwerfenden Roboter, vernichtet sie durch zerboxen (ist am effektivsten). Hilft nichts mehr, dann zündet eine Smart-Bomb.

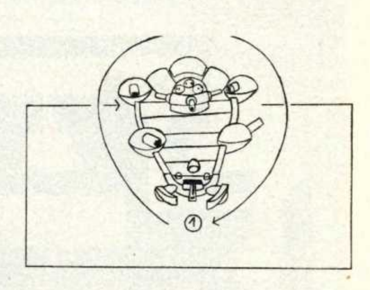
**Boss 6:**
*Phase 1*
Auf Position 1 bleiben und ballern (Bombenwerfen!). Wenn die Hände anfangen zu leuchten, auf Position 2 ausweichen, dann auf 1 zurückkehren und den Prozeß wiederholen.
*Phase 2*
Nachdem die Hände explodiert sind, ist es ein leichtes, den Boß zur Strecke zu bringen.

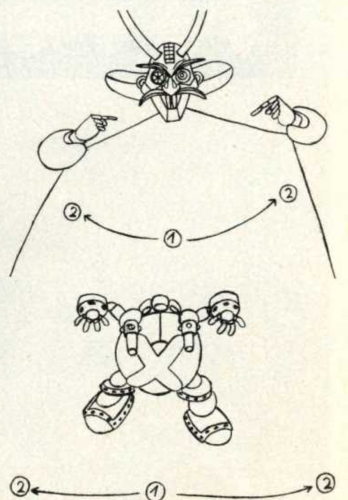
**Level 7:**
In diesem Level ist es empfehlenswert, flächendeckend vorzugehen (Three-Way oder Option).



Wenn die Kreisel auftauchen, ganz nach rechts oder links fliegen und sich dort um die Geschosse kümmern (boxen). Bei den Babys gibt es zwei Möglichkeiten: Entweder schnell durch punchen vernichten oder einfach abschießen, was jedoch länger dauert. Wenn die Lanzenwerfer kommen, ist es besser, aus ihrer Schußbahn zu fliegen. Solltet Ihr mal zu langsam sein, dann boxt, was das Zeug hält.
Zwischenboß: Erst die zwei Sonden zerstören, dann den Boß angreifen (Taktik wie gehabt).

**Boss 7**
*Phase 1*
Sich vorerst um die Kanonen kümmern. Falls ein zweiter Mitspieler vorhanden ist, kann er auf das Kreuz in der Mitte schießen. Wenn zwischen den zwei Kanonen Energieblitze zu sehen sind, weicht nach Position 2 aus (der Strahl ist magnetisch).
*Phase 2*
Wenn die Geschosse erledigt sind, habt Ihr es geschafft.









# Prince of Persia (Super Nintendo)

Prinz Manuel Schrange zu Niederkassel geleitet den orientalischen Erbfolger sicher durch die Verliese des Palastes. Mit seinen Tips Karten im Gepäck sind Fallen und unliebsame Überraschungen kein Thema mehr.

**Allgemeine Tips:**
Ihr solltet versuchen, Gegner so schnell wie möglich zu erledigen, indem Ihr sie mit mehreren aufeinanderfolgenden Attacken angreift. Versucht, Eure Feinde in Abgründe oder Fallen zu drängen. Wenn Ihr es vermeiden wollt, selbst getroffen zu werden, solltet Ihr nahe an den Gegner herangehen, einen Angriff von ihm abwehren und postwendend selbst zuschlagen. Diese Technik funktioniert bei jedem Gegner, nur der zu wählende Abstand variiert. Um einen starken Gegner schnell zu besiegen, solltet Ihr ihn in eine Ecke drängen und dort mit schnell aufeinanderfolgenden Schlägen attackieren, da er so nicht parieren kann.

FALLEN & WEGE

- = normaler Boden
- = lose Steinplatte
- = Lava
- = Schalter
- = Tür
- = Leveleingang
- = Levelausgang
- = Teleporter
- = Spiegel
- = Geheimgang
- = Rollband ( Pfeil in Laufrichtung. )
- = Speere
- = Guillotine
- = Gewichtspendel
- = Flammenwand
- = Sichelpendel
- = Stabfalle
- = Todeszauber

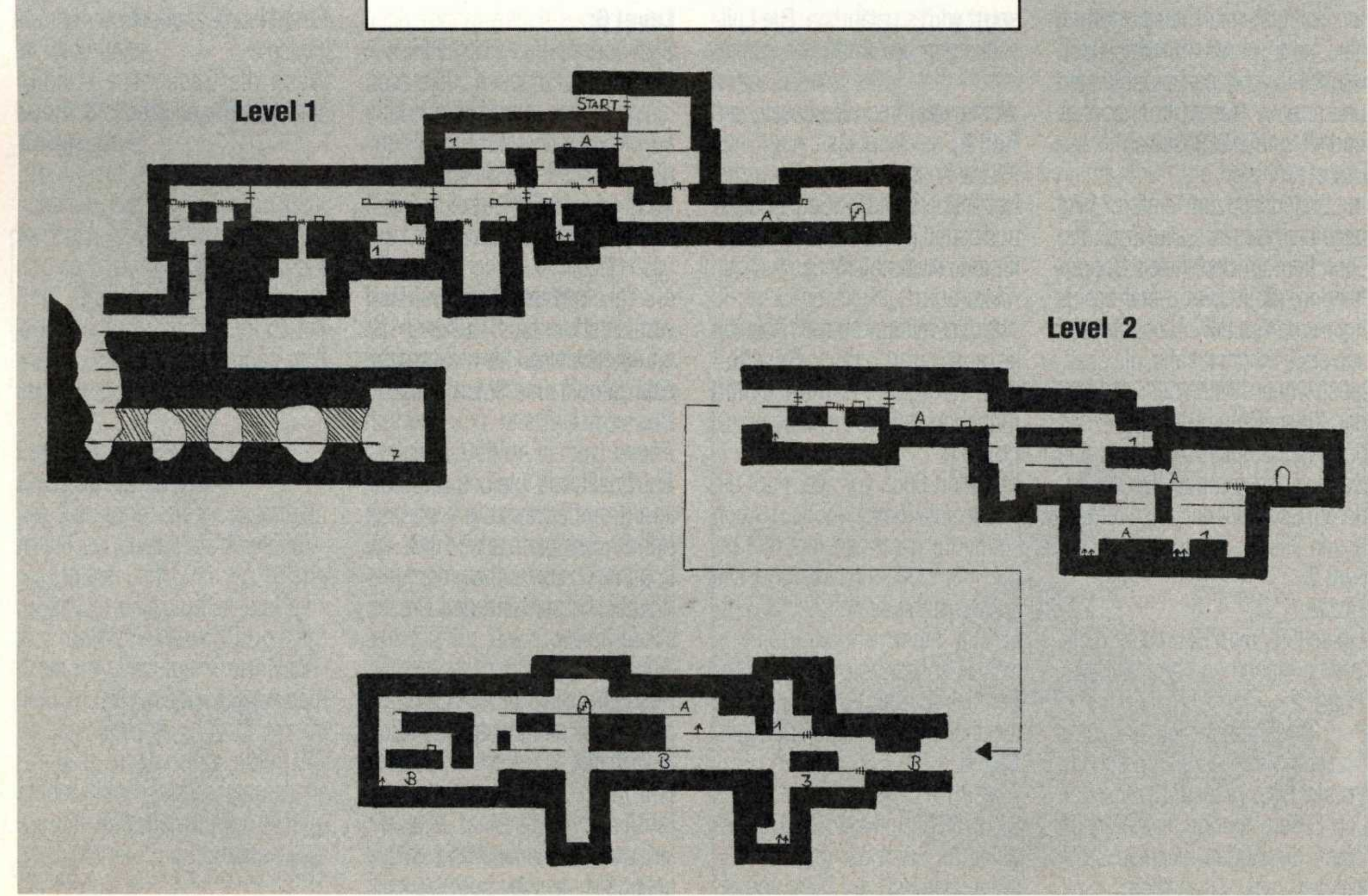
TRÄNKE & GEGENSTÄNDE

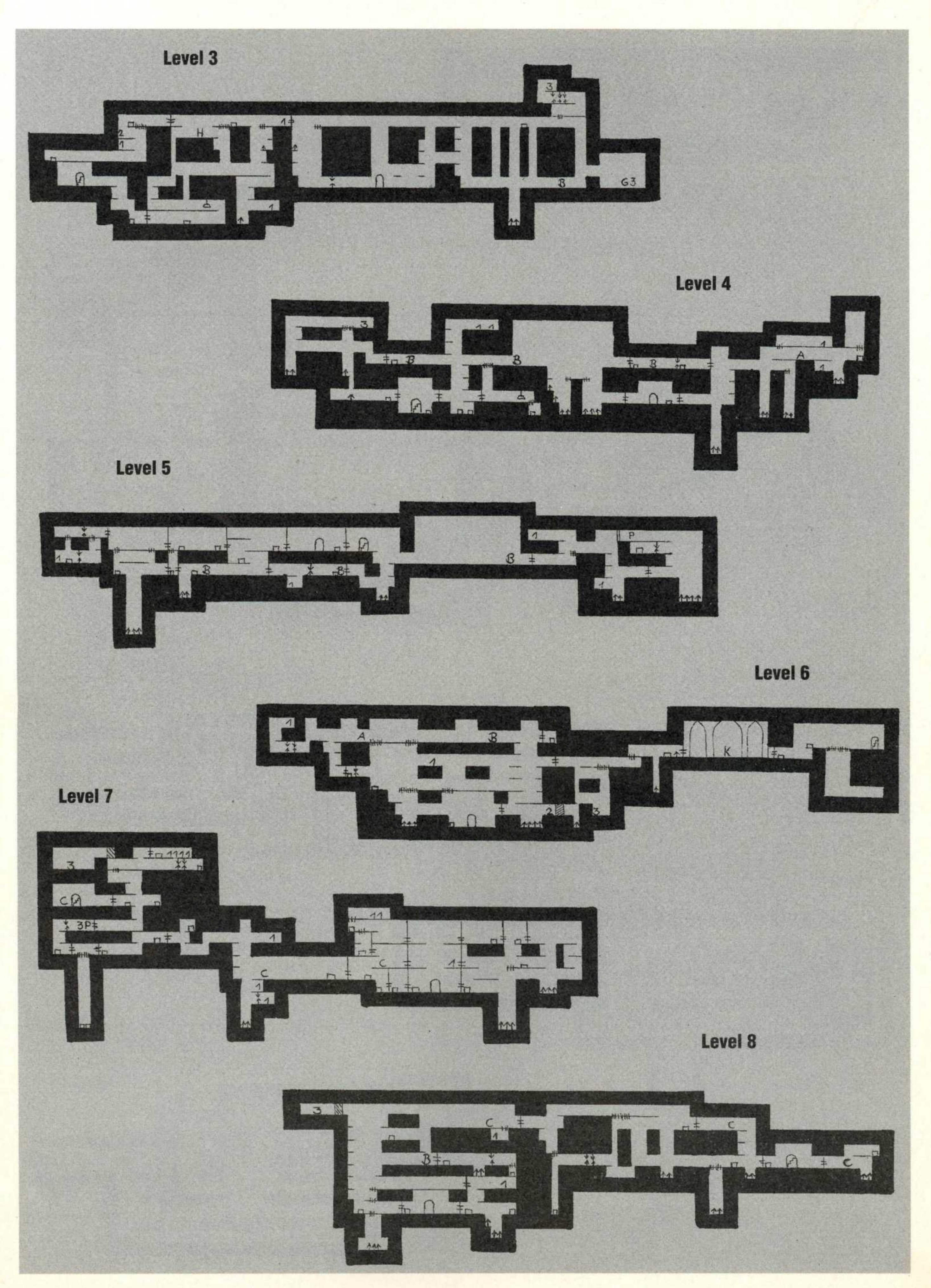
1 = Kraft
2 = Gift
3 = Heilung ( Maximum 15 )
4 = Schweben
5 = Umkehrer
6 = Todesgift
7 = Säbel

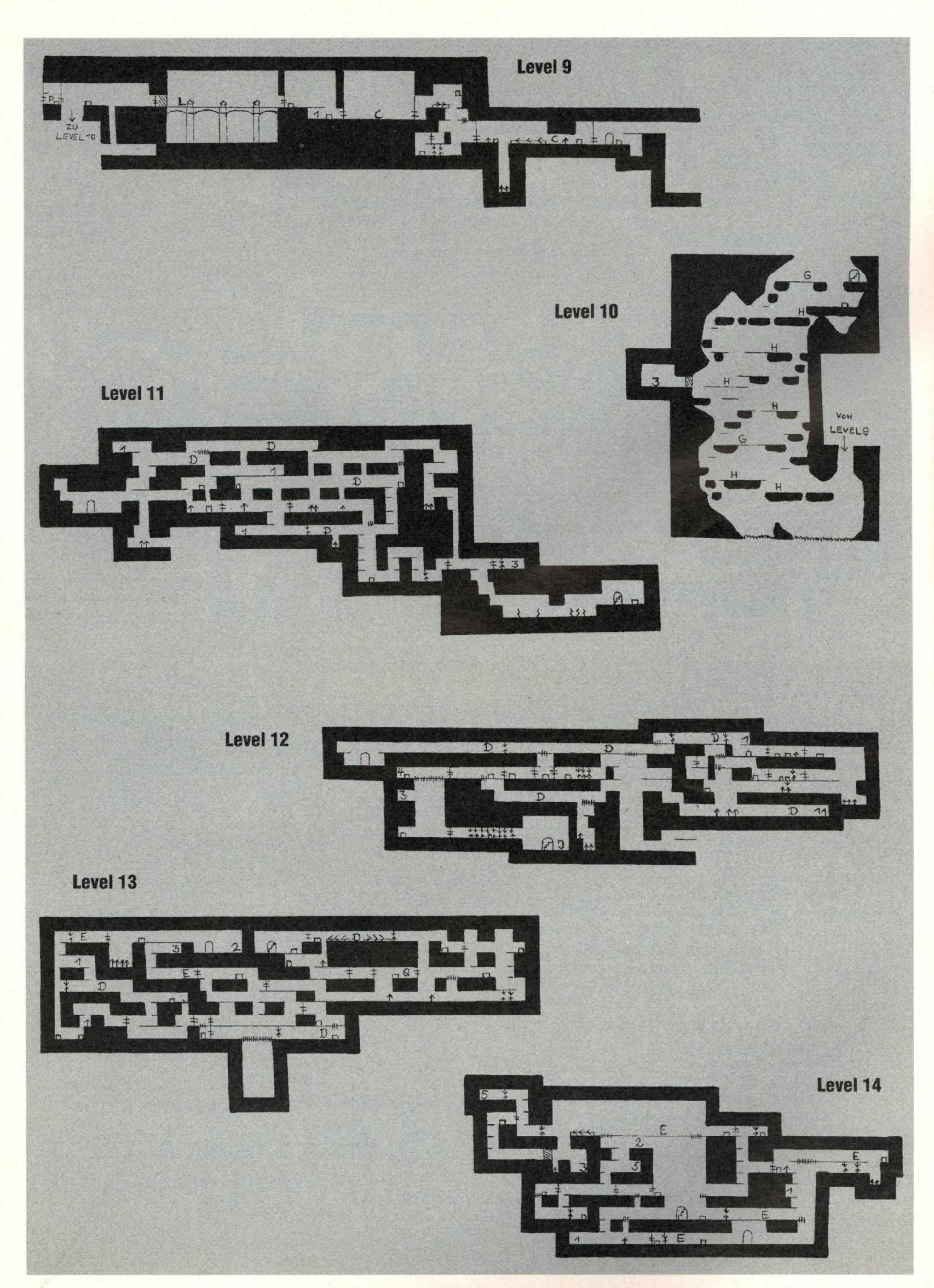
GEGNER & CHARAKTERE

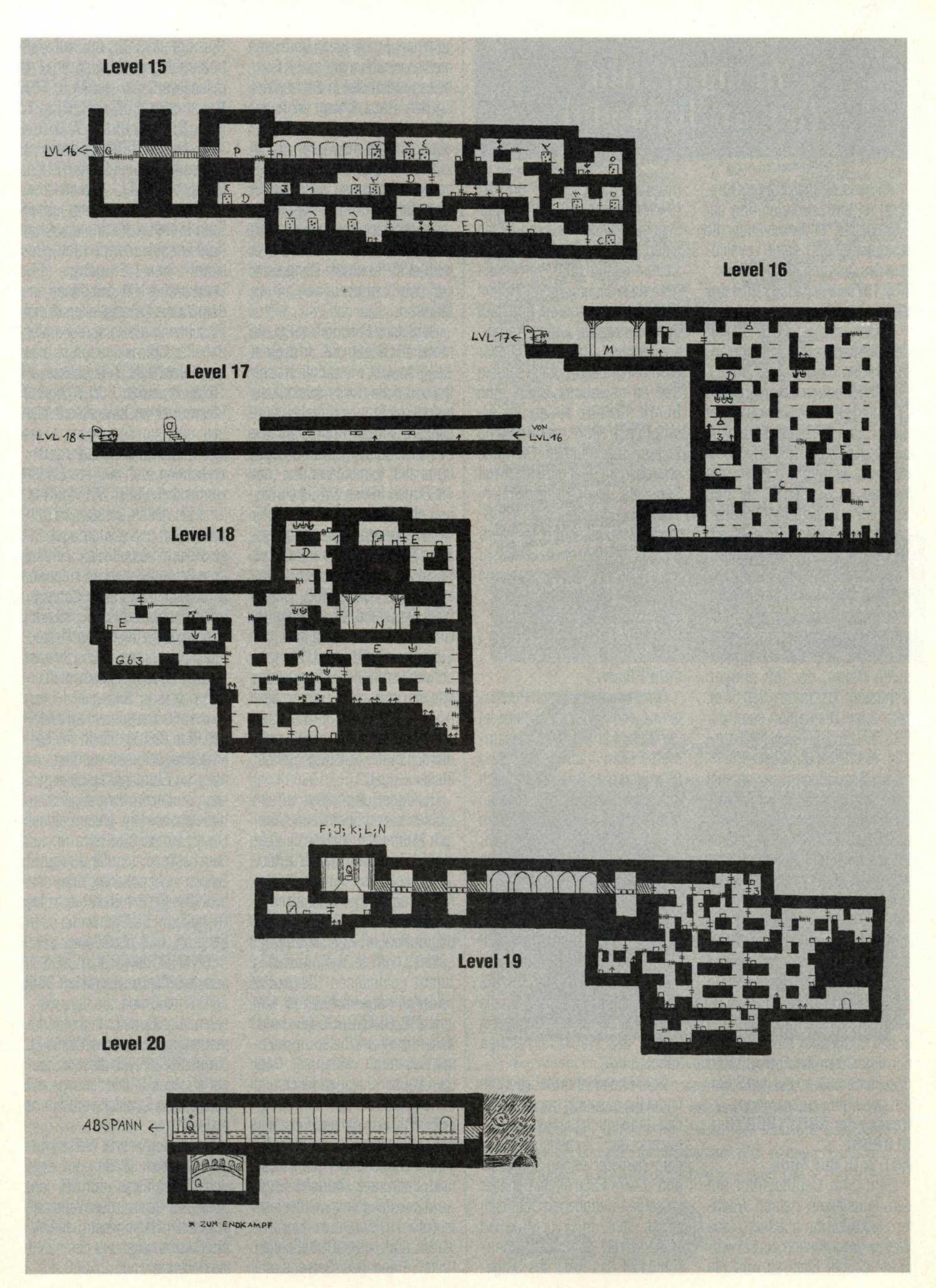
A = Soldat ( 3 )
B = Soldat ( 4 )
C = Soldat ( 5 )
D = Soldat ( 6 )
E = Soldat ( 7 )
F = Soldat ( 8 )
G = Skelett ( Zerfällt nach einem Treffer, steht bald wieder auf. )
H = Skelett ( Kann nicht mit der Waffe besiegt werden. )
I = Skelett ( Zerfällt nach neun Treffern, steht jedoch wieder auf. )
K = Amazone ( 6 )
L = Politiker ( 8 )
M = Ritter ( 10 )
N = Ritter ( 12 )
O = Dämon ( 13 )
P = Schattenbruder
Q = Jaffa

Um mit dem Dämon, der Euch in Stufe 17 heimsucht, fertig zu werden, solltet Ihr ungefähr auf Säbellänge an ihn herangehen, zuschlagen und danach den von oben kommenden Totenköpfen ausweichen. Außerdem solltet Ihr darauf achten, nicht unter den springenden Dämon zu geraten. Um schließlich den Entscheidungskampf gegen Jaffa zu gewinnen, müßt Ihr bei dessen erstem Erscheinen schnell auf ihn zulaufen, den Säbel ziehen und danach den ersten Treffer landen. Anschließend solltet Ihr seine Zauber mit der Klinge angreifen, um diese so zu neutralisieren. Dann auf ihn zugehen und ihm einen weiteren Treffer zufügen. Dies wiederholt Ihr, bis er nur noch eine Energieeinheit besitzt. Sobald dies eintrifft, schrumpft der treulose Minister, zieht sein Krummschwert und greift Euch mit 15 Energieeinheiten an. Nun müßt Ihr ihn einfach in eine Ecke drängen und so kurzen Prozeß mit ihm machen.




Level 3
Level 4
Level 5
Level 6
Level 7
Level 8


Level 9
ZU LEVEL 10
Level 10
VON LEVEL 9
Level 11
Level 12
Level 13
Level 14


Level 15
LVL16
Level 16
LVL17
Level 17
LVL 18
VON
LVL16
Level 18
G63
F; J; K; L; N
Level 19
Level 20
ABSPANN
* ZUM ENDKAMPF

# Young Merlin (Super Nintendo)

Andreas Gerhards aus Duisburg ist ein Zauberlehrling der Extraklasse: Er liefert Euch die Komplettlösung samt Levelcodes des lustigen Magiespiels.

**Act 1: Zauberpulver und der sitzende Eber**

Nehmt den vor Euch liegenden Diamanten und werft ihn sofort in den See. (Beides mit Y). Ein Regenbogen erscheint und gibt dem See seinen Namen. In diesen See müssen alle einfarbigen Diamanten geworfen werden, um wertvolle Extras und Waffen zu erhalten, die den Spielverlauf fortführen. Neben dem Regenbogen wird auch ein GELBER STERN erscheinen, Eure erste Waffe, die Ihr mit der B-Taste aktivieren könnt. Nehmt diesen Stern und begebt Euch oberhalb der fleischfressenden Pflanzen zu dem leicht aggressiven Baum, der mit einigen Schüssen (B-Taste) den Weg zum 2.ten Diamanten samt der ERSTEN LEEREN FLASCHE freigibt. Nachdem Ihr dieses Kleinod im Regenbogensee versenkt habt, wird ein Beutel mit ZAUBERPULVER erscheinen. Wendet dieses Extra an, um gefahrlos die fleischfressenden Pflanzen zu durchqueren. An einer Quelle angelangt, solltet Ihr die GELBE BLUME mitnehmen. Die angreifenden kleinen Büffelschweinchen verbergen am unteren rechten Bildschirmrand das vierte LEBENSHERZ. Der Weg nach links führt Euch zum ersten Endgegner, einem sitzenden Eber. Benutzt abwechselnd das Zauberpulver und den Stern, um den Feind zu bezwingen.

**Passcode: RBBYYBBBYB-BLBBBB!**

**ACT 2: In der Mine**

Geht zum Baumstamm mit dem lautstarken kleinen Wächter. Bevor Ihr ihn übequert, (das Wesen wird einfach zurückweichen) begebt Euch so weit wie möglich nach unten, um die LAMPE zu finden. Unterhalb des Feensees findet Ihr nach rechts einen Weg, der Euch zu einem weiteren Baum führt, den Ihr auf gewohnte Weise erledigt. Nehmt den 3ten Diamanten und laßt Euch durch die kleine Kampfszene nicht irritieren. Dieser Diamant bringt uns nach seinem Bad an gewohnter Stelle eine BLAUE KUGEL, die es uns ermöglichen wird, zerbrochene Leitern zu erklimmen. Die Mine erreichen wir über die Brücke mit Schienen. Bevor wir sie betreten, sollten wir das 5te Leben WEISSE BLUME einsammeln, bevor Ihr das Symbol in das Wasser werft. Die Fee erhebt sich und deaktiviert die Waldbarriere.

**Passcode: BYLXRBB-BYYB>YYBB!**

**ACT 3: Der Zauberer und sein Fisch**

Durch den Wald nach Pinedale und den Schraubenschlüssel vor dem Farmerhaus einsammeln. Geht nach rechts und überquert eine Brücke, die Euch das Haus des Zauberers finden läßt. Dieser vermißt seinen HAUSTÜRSCHLÜSSEL. Ihr werdet ihn im Labyrinth finden (etwa unten rechts). In der Mitte des Labyrinthes findet Ihr in der Nähe eines Brunnens eine ROTE BLUME. Ganz in der Nähe (ein wenig unterhalb des Brunnens auf linker Seite, seht Ihr die DRITTE LEERE FLASCHE, die Ihr nur durch einen Geheimgang durch die Hecke erreichen könnt.

Ganz oben rechts im Labyrinth findet Ihr, ebenfalls nur durch einen Gang durch die Hecke zu erreichen, das 7. Lebensherz. Gebt dem Zauberer seinen Schlüssel und er wird Euch einen Behälter für seinen entflohenen Goldfisch geben. Geht zurück zur Mine und entfernt mit dem Schraubenschlüssel das RAD des umgestürzten Lorenwagens und sammelt es ein. Nun gilt es ein Fortbewegungsmittel in der Mine zu suchen. Dazu schlagt Ihr in der Mine erneut den Weg nach ganz oben ein, bis Ihr wieder an die zerbrochene Leiter gelangt. Diese nicht erklimmen, sondern den Weg nach links einschlagen und dabei die nächsten zwei intakten Leitern nach oben klettern. Nun müßtet Ihr in einem Gang sein, wo zwei Leitern nach unten führen.

Geht nach links und steigt die hinterste Leiter hinab. In diesem Gang so weit wie möglich nach links und die zweite defekte Leiter mit der Blauen Kugel emporsteigen, schon erreicht Ihr die Draisine. Befestigt mit Y das Rad und haltet folgenden Kurs: (nur die Bögen in den Schienen bieten Abbiegemöglichkeiten und werden deshalb auch nur gezählt!) Unten, über die Grube, Rechts, 1. Unten, Rechts, 1. Unten, Links, Oben, Links, Unten, über die Grube, Oben, über die Grube. Ein Gang ist frei, der Euch den Zutritt zur Unterwasserwelt ermöglicht. Springt ins Wasser und sucht eine weitere Aufstiegsmöglichkeit (nach oben wandern und dann nach links halten, Aufstieg mit der blauen Kugel).

Die Meerjungfrauen in den Höhlen geben Euch neue Atemluft. Nehmt den blauen 5. Diamanten und geht wieder zurück ins Wasser. Es ist möglich, den Fisch und zwei Lebensherzen zu finden, jedoch ist es durch die begrenzte Luft sehr schwierig. Leichter wird es, wenn man den zuletzt gefundenen Diamanten im Regenbogensee einlöst, um eine TAUCHERGLOCKE zu erhalten, die bei Aktivierung unseren Sauerstoff verdoppelt. Gebt dem Zauberer seinen Fisch und Ihr erhaltet eine SPRUNGFEDER. Füllt nun die drei Flaschen mit unterschiedlichen Flüssigkeiten. (Regenbogensee, Quelle und Feensee), begebt Euch zurück an den Punkt, wo der letzte (blau) Diamant aufbewahrt wurde und setzt am äußersten linken Rand des Felsens die Sprungfeder ein, um auf den höhergelegenen Vorsprung zu gelangen.

**Passcode: X, X, >, R, R, >, Y, B, L, X, R, >, Oben, Y, B, B.**

**ACT 4: Das Schloßpuzzle**

Sammelt den LOCATOR ein, (die roten Pfeile – aktiviert ihn, und Ihr werdet zu Eurem letzten Standpunkt zurückteleportiert (funktioniert nur im Schloß). Betretet den Eingang. Die Drachentüre läßt sich öffnen, indem Ihr die Flüssigkeiten in den Flaschen in die entsprechenden Behälter füllt – keine Angst, man kann nicht falsch eingießen!

Nun erwarten Euch mehrere Räume, wo Ihr Statuen verschieben müßt, um Durchgang zu erhalten. Stellt die Statuen, sofern vorhanden, auf ihre am Boden vermerkten grauen Standpunkte. Sind sie gefüllt, werden sie verschwinden und das dazugehörige Gittertor öffnet sich. Strengt Eure Gehirnzellen an – so schwer ist es nicht. Das letzte Schiebepuzzle ist ein 6er Puzzle mit zwei übereinanderliegenden Dreierreihen. Habt Ihr es gelöst, werdet Ihr Zugang zum 6. Diamanten erhalten (grün). Nun geht in den Raum mit dem grünen, schleimigen Blob. Teilt er sich in vier Makrozellen, ist er verwundbar und mit dem Stern gut zu besiegen. Das Zauberpulver ist genauso hilfreich wie ein guter Schluck Unverwundbarkeitstrank aus dem Feensee, aber für den guten Spieler nicht unbedingt erforderlich. Kündigt der Blob durch eine Reihe von Detonationen sein Ende an, holt den kleinen SILBERNEN KERKERSCHLÜSSEL aus dem darüberliegenden Bild. Zurück ins Grüne, um den in unserem Besitz befindlichen Diamanten gegen einen SPIEGEL einzutauschen. Mit diesem Spiegel ist unser Held in der Lage, ein kurzzeitiges Duplikat von sich zu erstellen.

Auf diese Art und Weise können wir den Ritter aus dem Schloß überlisten und mit dem Schlüssel den an der Wand angeketteten Gefangenen befreien. Als Dank erhalten wir das nächste Paßwort.

**Passcode: >, L, B, L, R, >, Y, B, R, Y, Y, >, Oben, R, B, B**

**ACT 5: Mine, die Zweite**

Springt ins Loch und findet Euren Weg über den Abgrund, der sich an der linken Seite dieses Minenbildes auftut und Ihr werdet einen LEHMKLUMPEN finden, den Ihr auf das Förderband legen müßt, damit er gereinigt wird und ein weiterer Diamant erscheint. Nehmt ihn mit und vernichtet den erscheinenden Riesen, indem Ihr den Spiegel einsetzt und drei mal die fliegenden Augen vernichtet.

**Passcode: B, L, B, Oben, R, >, Y, B, R, Y, Y, >, Oben, R, B, B.**

**ACT 6: Die andere Dimension**

Werft Euren Diamanten ins RB-Wasser und Ihr erhaltet eine FLAMMENWAFFE und einen REGENBOGENDIAMANTEN. Mit letzterem aktiviert Ihr das Tor auf der Inselseite des Zauberers. Einfach hineinwerfen und das nun pulsierende Tor durchschreiten. Betretet die erste Höhle und findet ein weiteres Lebensherz. Betretet die erste erreichbare unterirdische Höhle, dann die zweite oberirdische Höhle. Ihr findet oberirdisch das ERSTE HERZ. Verlaßt die Dimension über den Regenbogen aus dem Anfangsbild und geht zu dem Baumstumpf mit dem Herzabdruck. Legt hier das Herz ab und man wird aufgefordert, die gelbe Blume zu pflanzen, dem man nachkommen sollte, um eine stärkere STERN-WAFFE zu erhalten (Silberner Stern).

**Passcode: B, Y, L, >, R, >, R, Y, Y, R, Y, X, Oben, R, X, B.**

**ACT 7: Herzen und Blumen**

Bewegt Euch oberirdisch über die Teleporterpflanzen solange, bis Ihr oberhalb des Screens drei Pilze seht, die das ZWEITE HERZ bewachen. Beseitigt die Pilze durch die Flammenwaffe. Mit dem Herz zurück zum Baumstumpf und es wie gewohnt ablegen, so daß die Aufforderung zum Pflanzen der roten Blume kommt. Dafür erhaltet Ihr einen KAMM. Zurück in die Blumendimension und teleportiert Euch in das Bild mit den vielen kleinen Wesen. Aktiviert den Kamm und die kleinen Spinnenwesen werden vor lauter Liebe für kurze Zeit erstarren, und Euch die Möglichkeit geben, das DRITTE HERZ zu erlangen. Am Baumstumpf abgelegt, sollt Ihr die weiße Blume pflanzen und erhaltet dafür eine EINFRIER-WAFFE. Begebt Euch unterirdisch in das Gebiet, wo die roten Ameisen existieren, betretet die mittlere Höhle, um oberirdisch zu einem Ort zu gelangen, wo Euch nach unten hin drei feststehende Pilze den Weg versperren. Mit der Einfrierwaffe sind sie sehr leicht zu bewältigen und Ihr könnt eine weitere kleine Blume aufnehmen. Geht wieder unterirdisch zu den Ameisen und begebt Euch zu dem Spinnenkokon, wo nach kurzer Zeit auch eine große Spinne erscheint. Benutzt Eure Einfrierwaffe und beschießt mit dem silbernen Stern das gefrorene Kokon, bis es samt Spinne verschwindet und das VIERTE HERZ erscheint, das Ihr aufnehmt und zum Baumstumpf bringt. Legt es ab und pflanzt die eben gefundene Blume. Ihr erhaltet eine SANDUHR, mit der Ihr für kurze Zeit alles erstarren lassen könnt.

Nun könnt Ihr auch die Gitter durchqueren, indem Ihr Euch auf den Kontaktpunkt stellt, auf dem das Tor sich öffnet. Sanduhr aktivieren und hindurch mit Merlin, ehe die Zeit abläuft. Ihr findet das FÜNFTE HERZ und die FÜNFTE BLUME.

Am Baumstumpf eingelöst, erhaltet Ihr die BLITZ-WAFFE.

**Passcode: Y, >, >, Unten, R, >, Unten, Y, Y, Y, Y, B, Y, R, Unten, B.**

**ACT 8: Endkämpfe, Minenfahrt und Energiewaffen!**

Nehmt die Blitz-Waffe und geht zurück zu den kontaktabhängigen Gittertoren von vorhin. Auf inzwischen bekannte Art und Weise durchquert Ihr auch das zweite Tor und erreicht durch eine Höhle einen neuen oberirdischen Abschnitt, wo ein flammenspeiender Drache nur auf Euch zu warten scheint. Mit Geduld und Ruhe ist er leicht zu besiegen.

# Mario All Stars (Super Nintendo)

Christoph Balzar aus Amberg beschreibt Euch neben allerlei nützlichen und allgemeinen Tips die Schloßgegner-Taktiken zu Mario 3:

*Anmerkung zu den Karten:*

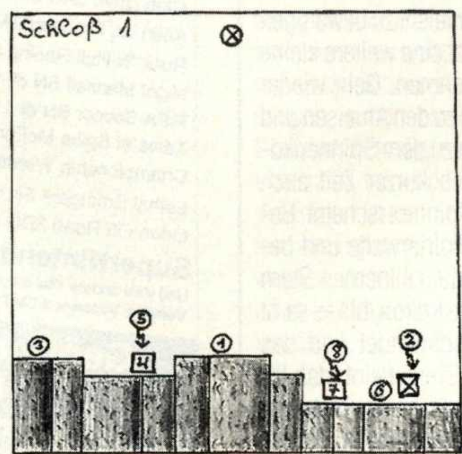
Wie Ihr schon der Legende entnehmen konntet, ist Mario ein Kreis und der jeweilige Koopa ein Quadrat.

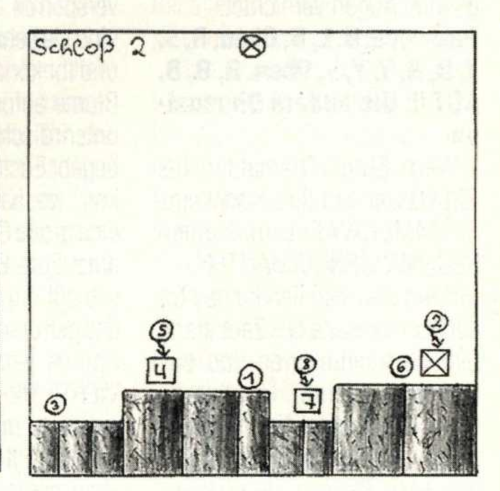
Deren Zahlen in der Mitte stellen jeweils die Reihenfolge der Bewegungen dar, z.B.: Mario springt auf Lemmy (3) und dann in die linke Ecke (4). Lemmy hüpft Mario entgegen (5), worauf Mario ihn noch einmal attackiert (6)...

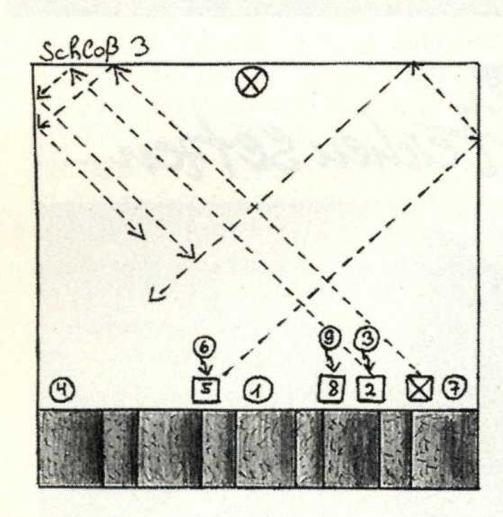
*Allgemeine Tips:*

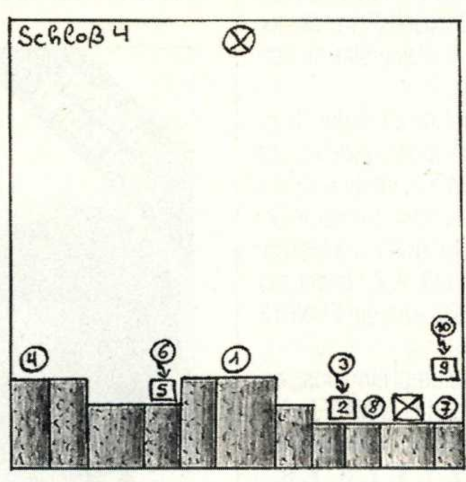
Es gibt eine Möglichkeit, am Levelende immer einen Stern zu bekommen: Noch bevor der Hintergrund in Schwarz übergeht, rennt Ihr mit gedrücktem Dash-Button los und so lange hin und her, bis das P-Lämpchen aufleuchtet. Lauft wieder zurück, bis der normale Hintergrund im Bild ist. Jetzt sofort in Richtung des Roulette-Blocks und springt kurz, bevor Ihr unter ihm seid und Ihr habt garantiert eine Sternenkarte. Das klingt ziemlich kompliziert, aber mit etwas Übung klappt es immer. Habt Ihr Probleme mit einer Welt (z.B. Welt 8)? Dann spielt doch einfach Welt 4 einmal durch. Dort

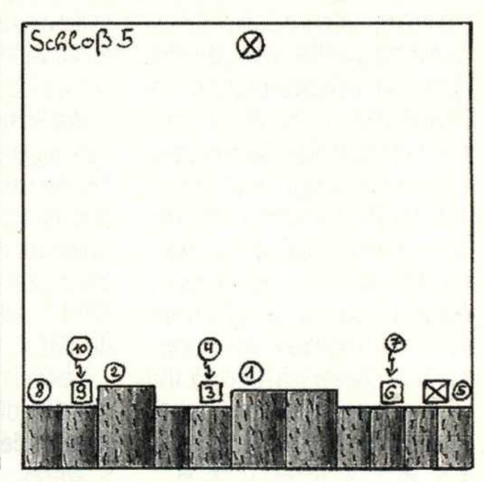


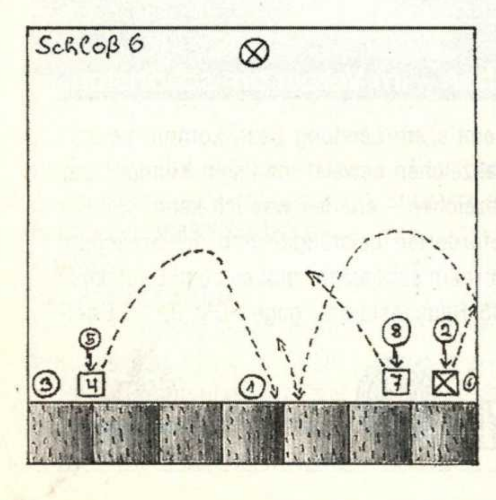



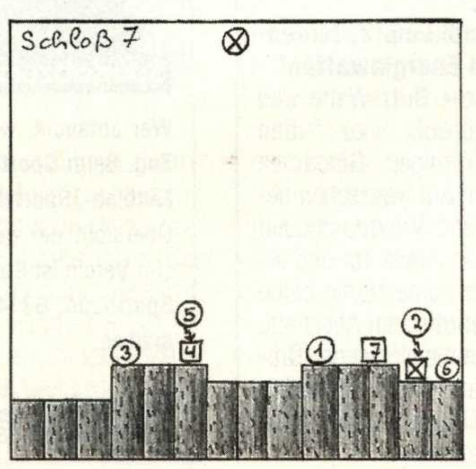



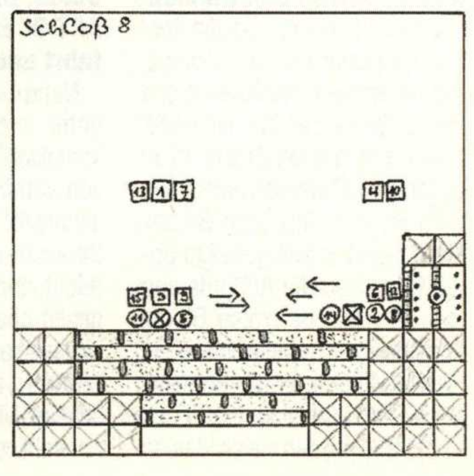



bekommt Ihr so viele Wolken und P-Flügel, daß Ihr genügend Levels überspringen könnt.

**Welt I**
Anmerkung: In Stage 1-4 müßt Ihr nach Beendigung des Levels 44 Münzen haben, damit auf der Landkarte ein weißes Pilzhaus erscheint.

*Larry Koopa*
Er ist relativ einfach zu besiegen. Er gibt, nachdem Ihr auf ihn gesprungen seid, einen Schuß ab, dem Ihr einfach ausweicht.

**Welt II**
*Morton Koopa*
Hier gibt es keine besonderen Schwierigkeiten, paßt nur bei Punkt 3 auf, daß der liebe Morton Euch nicht erwischt, sondern Ihr ihn.

**Welt III**
*Wendy o' Koopa*
In dieser Welt habt Ihr ausreichend freien Platz zum Wenden. Das ist auch notwendig, denn Wendy schießt mit Ringen, die an der Wand abprallen. Denen müßt Ihr also nebenbei auch noch ausweichen.

**Welt IV**
Anmerkung: In Stage 4-3 müßt Ihr alle regulären Münzen aufsammeln und obendrein die, die entstehen, wenn Ihr einen P-Block betätigt, um ein weißes Pilzhaus erscheinen zu lassen.
In Stage 4-6 seht Ihr einmal am oberen Bildschirmrand einen Fragezeichenblock, den Ihr mit Hilfe der Kanonenkugeln erreichen könnt. Es erscheint eine Kletterpflanze, die zu einer Röhre führt.
Darin wartet eine Überraschung.

*Iggy Koopa*
Er ist der einfachste Endgegner von allen. Folgt einfach der Karte.

**Welt V**
Hier könnt Ihr in Level 3 ein Extra finden.
Wartet unter einer zerstörbaren Plattform, bis einer der kleinen Goombas in einem grünen Handschuh über Euch ist. Springt hoch und Ihr könnt diesen Handschuh selbst benützen. Mit ihm läßt sich jedes Monster zerhüpfen und man kann über die Baby-Pflanzen laufen.

*Roy Koopa*
Geht wie gehabt nach der Karte vor. Wenn er springt und aufkommt, bebt die Erde und Ihr könnt Euch für kurze Zeit nicht bewegen.

**Welt VI**
*Lemmy Koopa*
Er macht dasselbe wie seine Schwester Wendy, mit nur einem kleinen Unterschied: Er verschießt Bälle anstatt Ringe, auf die Ihr übrigens gefahrlos springen könnt.

**Welt VII**
*Ludwig van Koopa*
Er rennt am schnellsten und schießt am häufigsten von allen Bowser-Kindern. Wenn er nach einem Sprung aufkommt, bebt die Erde wie bei Roy, also benutzt am besten schon auf der Karte ein Waschbärblatt.

**Welt VIII**
Vorerst zum Schloß:
Den Lasern aus den Statuen könnt Ihr nur ausweichen, indem Ihr früh genug auf deren Kopf springt. Jetzt geht's eine Treppe hoch. Oben angekommen müßt Ihr sofort losrennen und unterhalb des Schachtes stehenbleiben. Ihr habt so einen Lift nach oben betätigt. Bei der nächsten Ecke oben angelangt, wartet in der rechten oberen Ecke ein verstecktes Leben. In dem Raum mit der Lava geht Ihr nicht in die obere und nicht in die untere Tür, sondern laßt Euch einen Gang unterhalb der oberen Tür über die Wackelplattform nach unten bringen. Nun kommt...

*...Bowser*
"Weghüpfen" könnt Ihr ihn nicht, aber Ihr könnt Ihn auf die zerstörbaren Steine locken, so daß er auf sie springt und sie zerbröselt. Irgendwann wird er dann in ein Loch fallen.

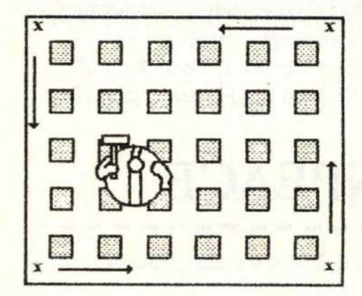
# Super Bomberman (Super Nintendo)

Benny Rieff aus Gröbenzell bombt mindestens genauso gerne wie wir. Er gibt mit seinen Endgegnertaktiken kräftig Lunte.

In den folgenden Tips wird der Ausdruck "Amok-Laufen" öfter verwendet. Das heißt: Am Anfang jeder Runde oder nach einem Lebensverlust ist man für kurze Zeit unverwundbar. In dieser Zeit legt man eine Bombe, bleibt auf ihr stehen und drückt immer wiederholt A. Das führt zu einer "Dauerexplosion", mit der man auf seine Feinde bzw. Endgegner stürmt. Vorsicht, denn Ihr seid nicht sehr lange unverwundbar!

## 1. Endgegner

Der Endgegner ist todeseinfach. Ihr müßt nur bei der rechten unteren X-Position anfangen und immer zur nächsten X-Position (in Pfeilrichtung) laufen. Kurz bevor der Endgegner da ist, legt Ihr auf die X-Position eine Bombe. Das müßt Ihr solange wiederholen, bis er kaputt ist. Ihr müßt Euch eigentlich nur vor seinem Hammer in acht nehmen, denn nicht nur der Hammer, sondern auch die Steine, die durch die Luft fliegen, können Euch töten!

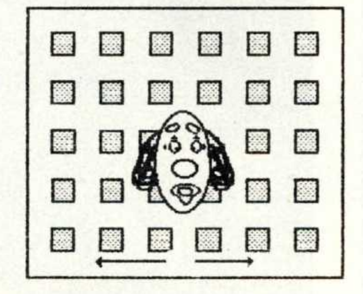



## 2. Endgegner

Wenn man in der untersten Reihe bleibt, kann einem der Endgegner nichts tun. Das bedeutet für Euch ungestörtes Drauflosbomben. Wenn der Clown getroffen wird, schießt er in alle Richtungen. Wenn Ihr den Schüssen glorreich ausgewichen seid , wird der Clown mit offenem Mund weinend auf Euch zukommen.

Nun müßt Ihr ihm entgegenlaufen (alles in der untersten Reihe) und genau dann eine Bombe legen, wenn Ihr Euch direkt unter dem Mund des Clowns befindet.

Dann wird jede Bombe den Endgegner treffen und er ist schnell erledigt.



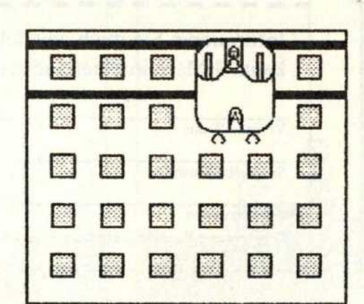
## 3. Endgegner

Aus der mit A markierten Öffnung kommen Raketen heraus. Diese bewegen sich zuerst geradlinig nach unten bis zum Bildschirmrand .

Nun müßt Ihr, kurz bevor die Rakete am unteren Bildschirmrand ankommt, in die unterste Reihe eine Bombe legen. So schubst die Rakete die Bombe genau vor den Endgegner.

Leider trifft nicht immer jede Bombe, aber immerhin ca.80%.

Wenn 3 Raketen im Spiel sind, sollte man die Raketen ausbomben, da sonst keine Raketen mehr nachkommen.




## 4. Endgegner

Allgemeines: Der Endgegner geht schneller kaputt, wenn er in die Strahlen außerhalb des Spielfeldes gestoßen wird. Es gibt 2 Methoden den Endgegner zu besiegen:

*(1. Methode)*

Ihr "lauft Amok" und versucht den Endgegner möglichst in die Strahlen zu drängen.

Leider kostet diese Methode 1-2 Leben.

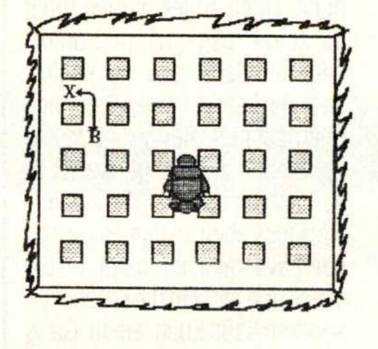
*(2. Methode)*

Man geht sofort auf die mit dem B markierte Stelle und legt dort eine Bombe. Dann begibt man sich auf die mit dem X markierte Stelle.

Gleich nachdem die Bombe explodiert ist, müßt Ihr eine weitere Bombe auf den mit dem B markierten Punkt legen und Euch wieder bei X verschanzen.

Wenn Gegenstände auftauchen, müßt Ihr sie sofort einsammeln.

Dadurch bekommt Ihr Zeit, einen längeren Bombenstrahl und andere brauchbare Extras. Durch die längere Explosion wird der Endgegner in die blauen Strahlen außerhalb des Bildschirms getrieben und geht schneller drauf.




## 5. Endgegner

Hier gibt es keine genauen Taktiken. Falls Ihr zu zweit spielt, sollte der eine Spieler, nachdem Ihr ein Continue verbraucht habt, die Runde 5 bis 7 alleine durchspielen, damit es in der nächsten Runde nur einen Endgegner gibt. Beim Endgegner springt der 2. Spieler dann wieder ein.

Wenn einer ein Leben verlieren sollte, ist es das beste, wenn er sofort "Amok läuft" (gilt auch, wenn man alleine spielt).

## 6. Endgegner

Dieser Endboß besteht aus 2 Phasen:

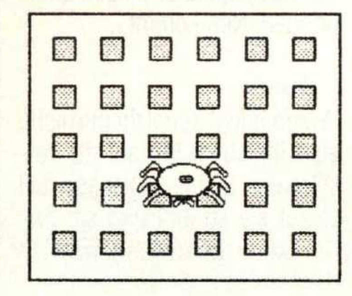
*1. Phase*

Hier ist "Amok laufen" am wirksamsten. Die Spinne kann nämlich nur getroffen werden, wenn Ihr Auge offen ist. Keine Angst um Eure Leben: In Phase 2 kann man genügend davon sammeln.

*2. Phase*

Wenn man kaum noch Leben hat, sollte man die Krankheiten einsammeln; das bringt Punkte und Leben. Man kann das Raumschiff nur treffen, wenn man die Bomben mit dem Handschuh gegen das Raumschiff boxt. Falls man keinen Handschuh hat, muß man etwas warten, da immer wieder Gegenstände auftauchen.

**Phase1**



**Phase2**

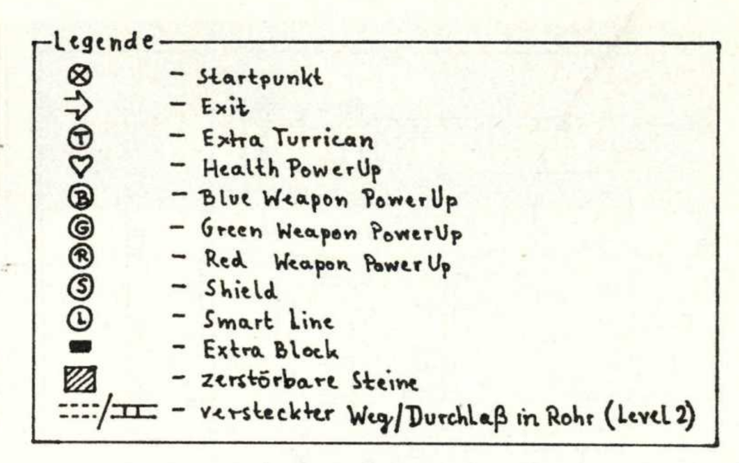
# Super Turrican (Super Nintendo)

Jens Weggemann aus Welver ist eine eiskalte Kampfmaschine: Er hat es fertiggebracht, neben heißen Gefechten das gesamte Spielareal genauestens zu kartografieren.

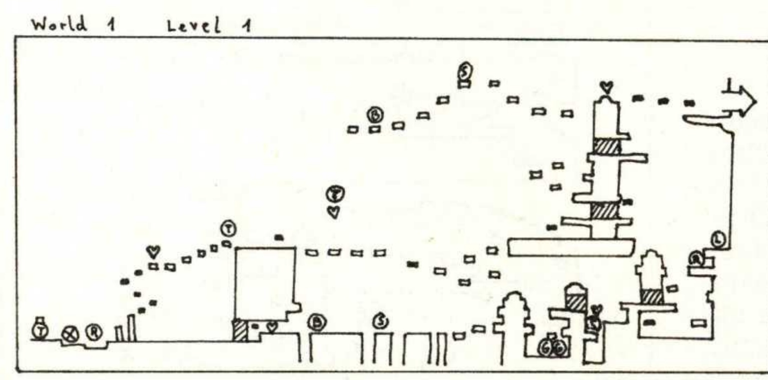
## World 1

Die erste Welt ist relativ einfach zu schaffen.

Vorsicht ist lediglich beim Steinschlag im dritten Level geboten. Hier solltet Ihr, wenn möglich, als Kreisel abwarten, bis die Gefahr vorbei ist.




World 1 Level 1



### Endgegner

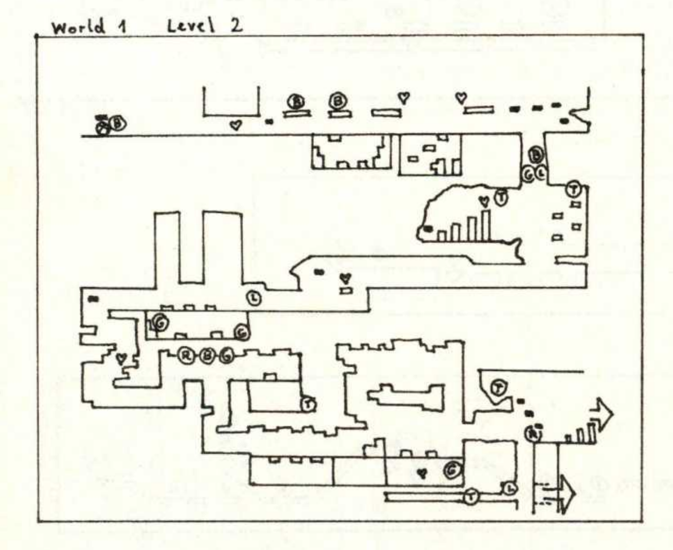
*Level 2 (TechnoFaust):*

Baut zuerst Euer Waffensystem mit Hilfe des Bonusblocks direkt über Euch aus. Empfehlenswert ist hier der Laser (blaue Weapon PowerUps). Dann nach rechts laufen und auf den Endgegner warten. Sobald er erscheint, hochspringen und aus allen Rohren feuern. Falls vorhanden, auch Smartlines einsetzen!

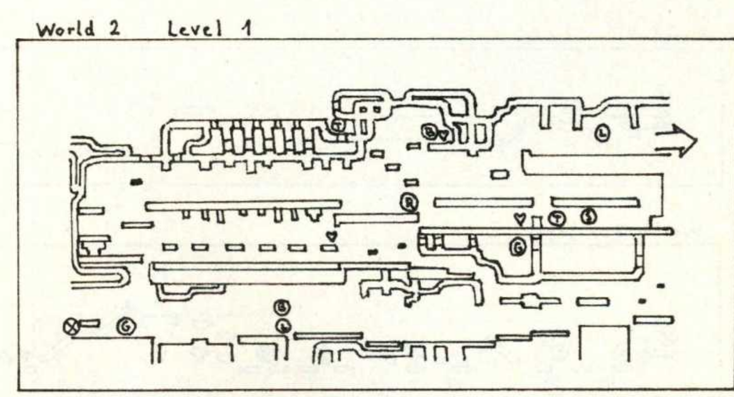
Wenn der Gegner allerdings runtersaust, sollte man früh genug ausweichen!

Alternativ kann man auch versuchen, auf die Faust zu springen, wenn sie zum ersten Mal auf dem Boden aufkommt. Dann nur noch stehenbleiben und ballern.

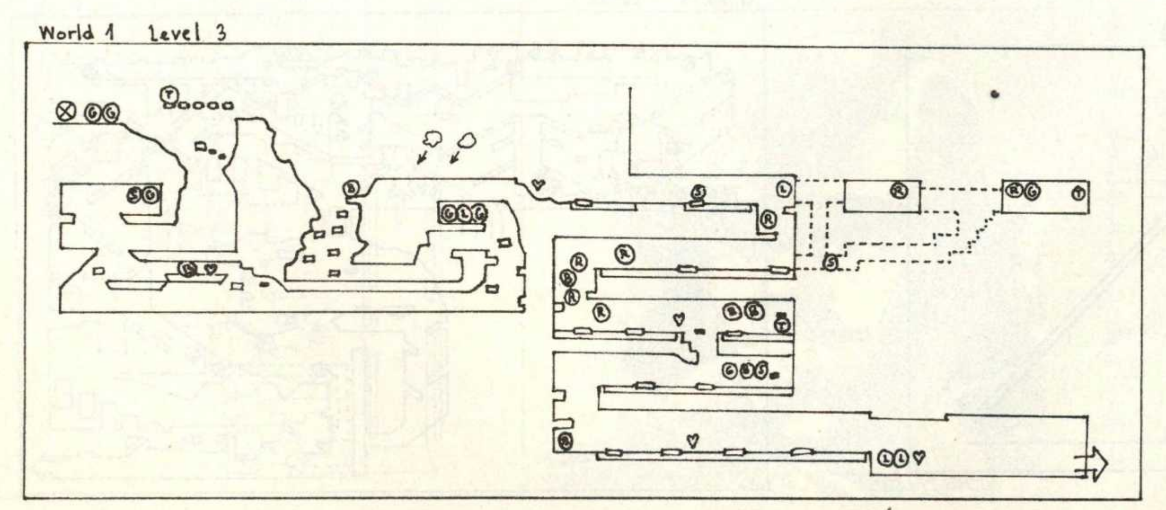
World 1 Level 2



World 2 Level 1



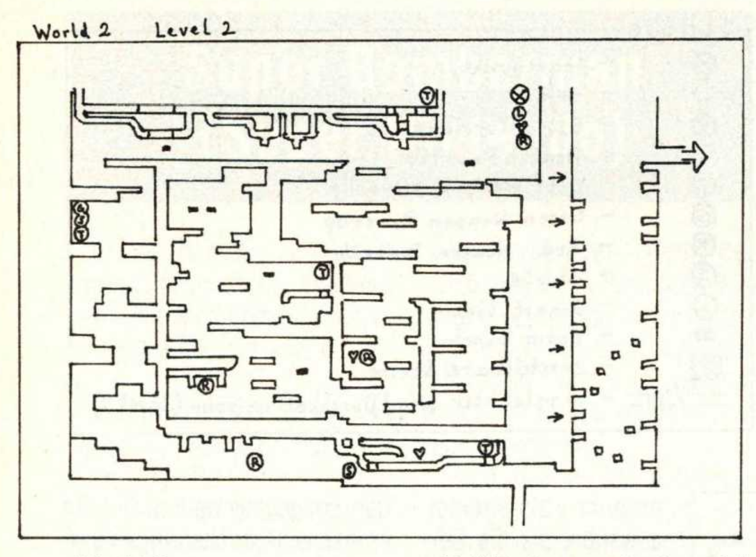
World 1 Level 3

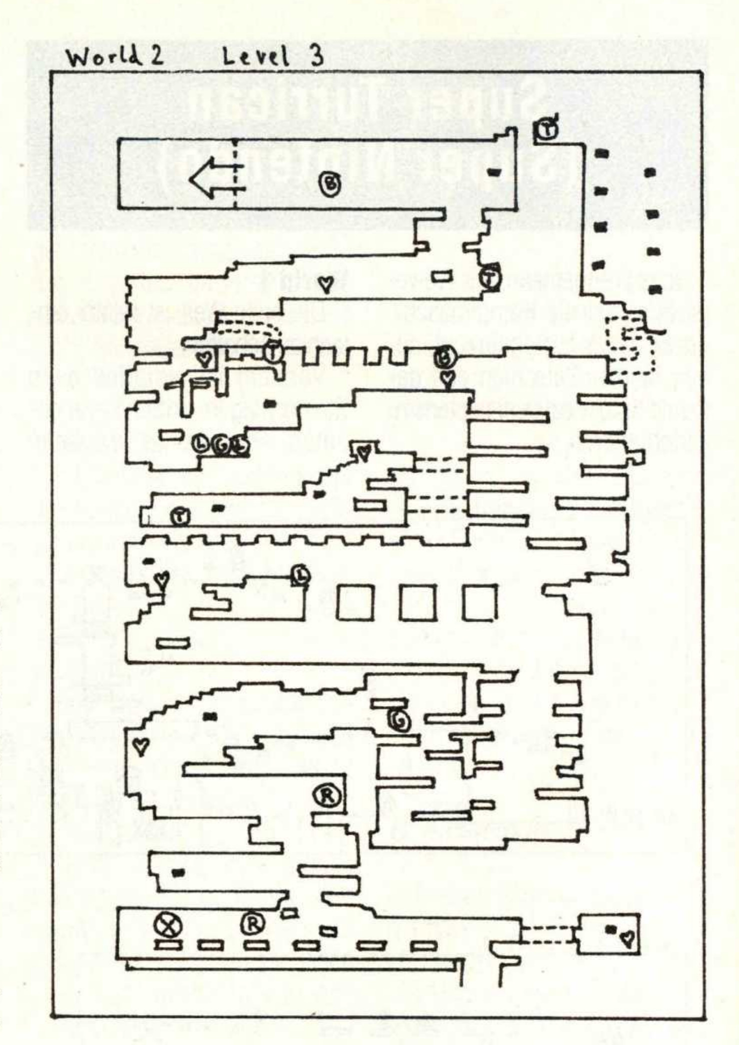


### Level 3 (Roboter)

Auch dieser Endgegner läßt sich am besten mit dem Laser besiegen.

Springt gleich, nachdem er aus dem Boden aufgetaucht ist, auf seine Laserkanone und feuert von dort aus auf ihn. Jetzt noch einige Smartlines einsetzen, und der Endgegner ist schrottreif.




**World 2**

Hier sollte man vor allem auf die Raketen achten, die bei Bodenberührung explodieren. Gefährlich sind auch die Flammenwerfer, da man erst nicht erkennen kann, ob sie sich aktivieren.

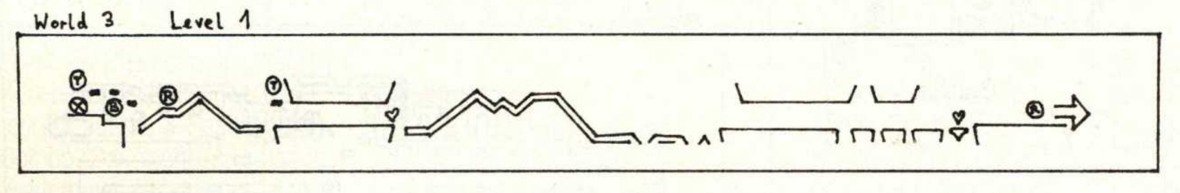
**Endgegner**

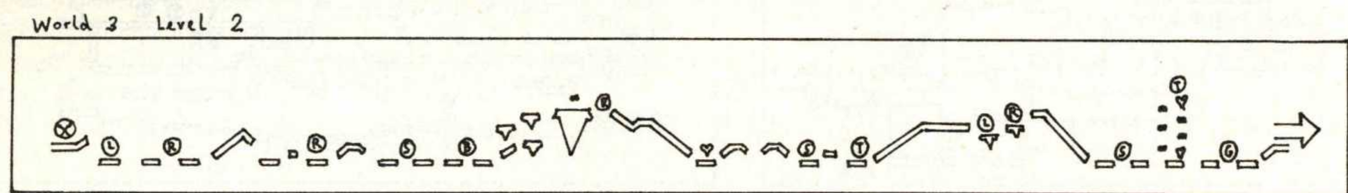
*Level 3 (Gesicht):*

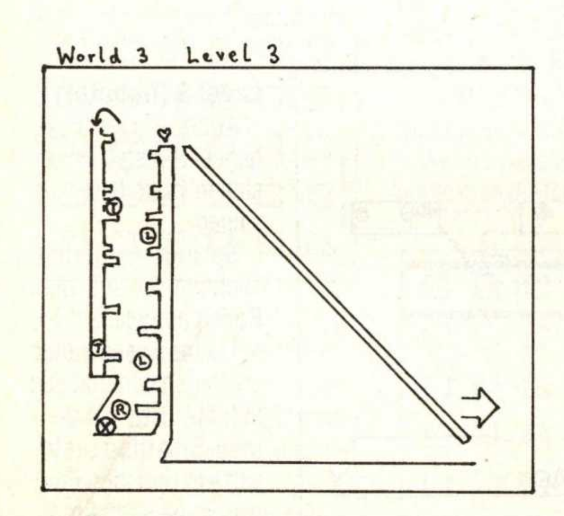
Schießt zuerst die drei Laserbatterien und den daraufhin erscheinenden Container kaputt. Stellt Euch nun am besten auf die Trümmer der Laserbatterie rechts unten, aber so weit links, daß Ihr ungehindert springen könnt. Nun heißt es wieder ballern, ballern, ballern... Wenn der Gegner rotiert und schießt, versteckt Euch unter der rechten Plattform: sie wehrt genau eine Kugel ab.

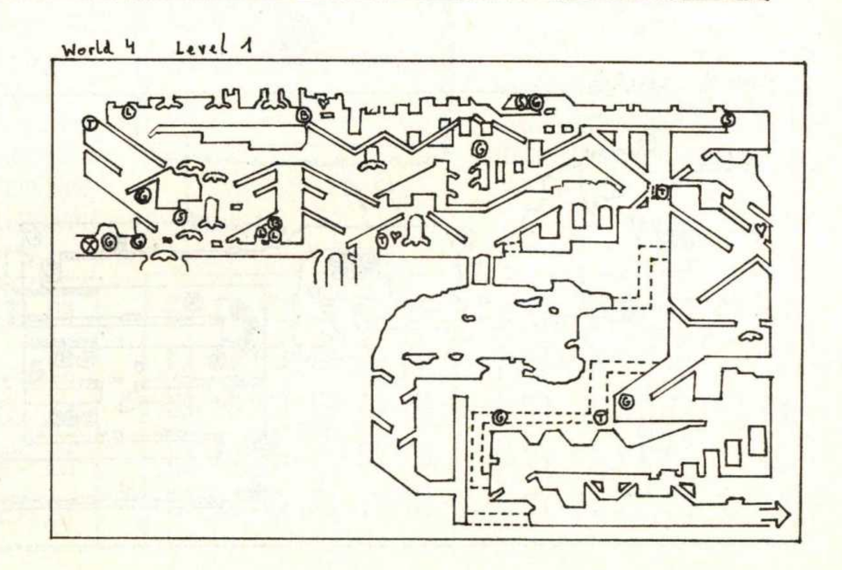
**World 3**

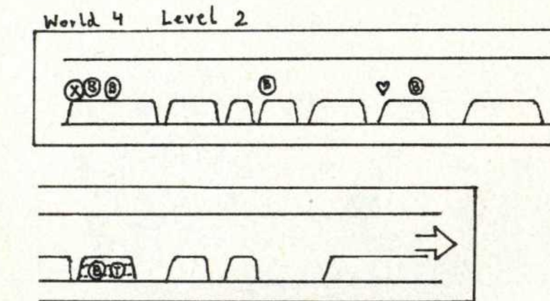
In dieser Welt lauert kein Endgegner, dafür gibt es aber trotz-






dem genug gefährliche Stellen, die man jedoch mit ein wenig Übung meistern kann. Oftmals muß man erst den günstigsten Moment zum Sprung abwarten, sonst landet man im Wasser.

Im dritten Level den Aufwind abwarten und erst dann springen. Wenn Ihr oben seid, springt mit Zwischenstation auf dem letzten fallschirmspringenden Walker links oben zum linken (hohlen) Baumstamm und springt hinein. Ihr müßt jetzt zwar den ganzen Weg nach oben noch einmal schaffen, allerdings seid Ihr ja um ein Leben reicher.

**World 4**

Ihr solltet vor allem darauf achten, keine "Wheel Energy" zu verschwenden, denn nur, indem man sich in einen Kreisel verwandelt, kann man die lästigen Facehugger loswerden.

Den zweiten Level kann man am Ende nur mit sehr genauen Sprüngen schaffen!

**Endgegner**

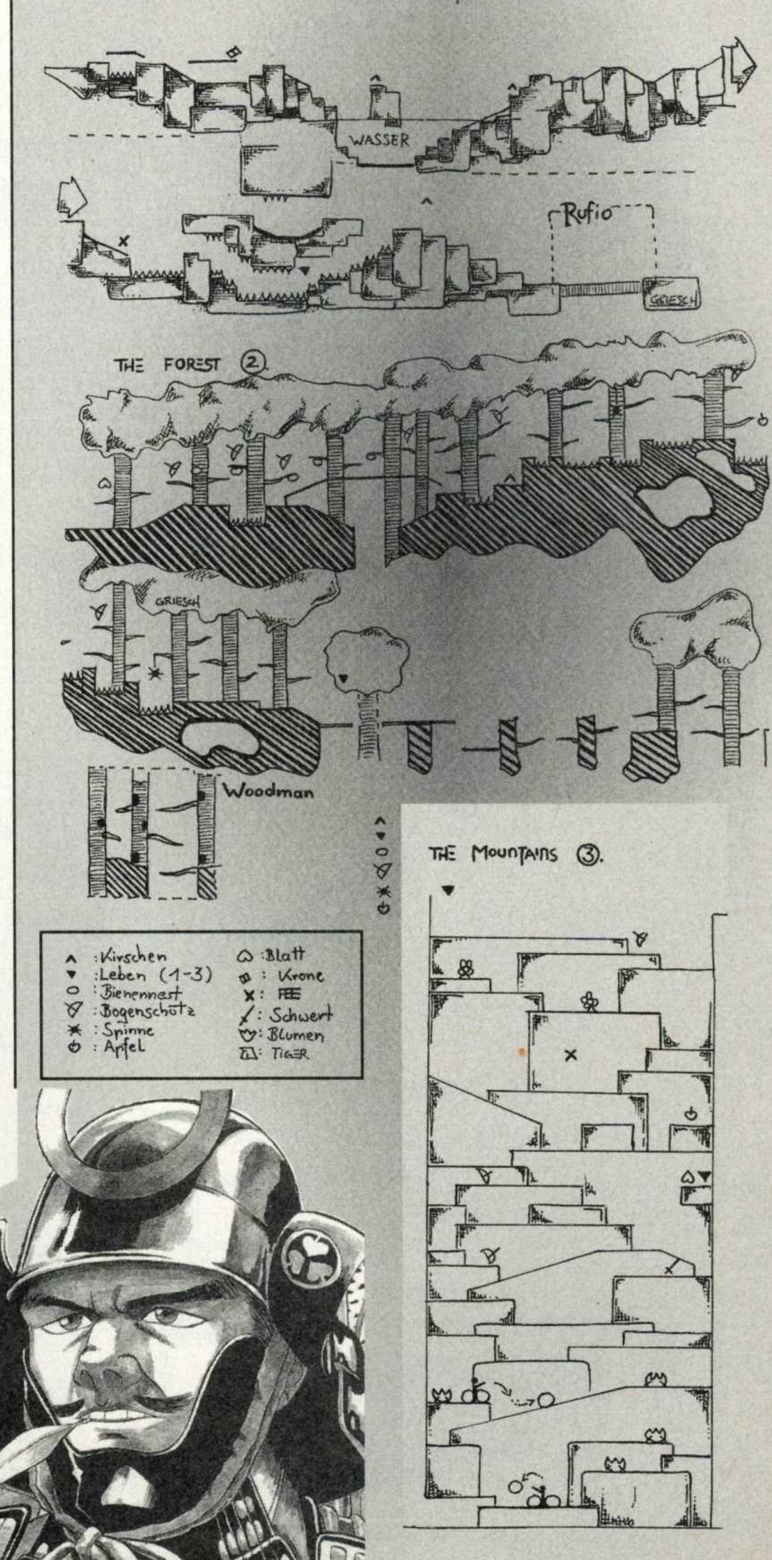
*Level 3 (Alien Queen):*

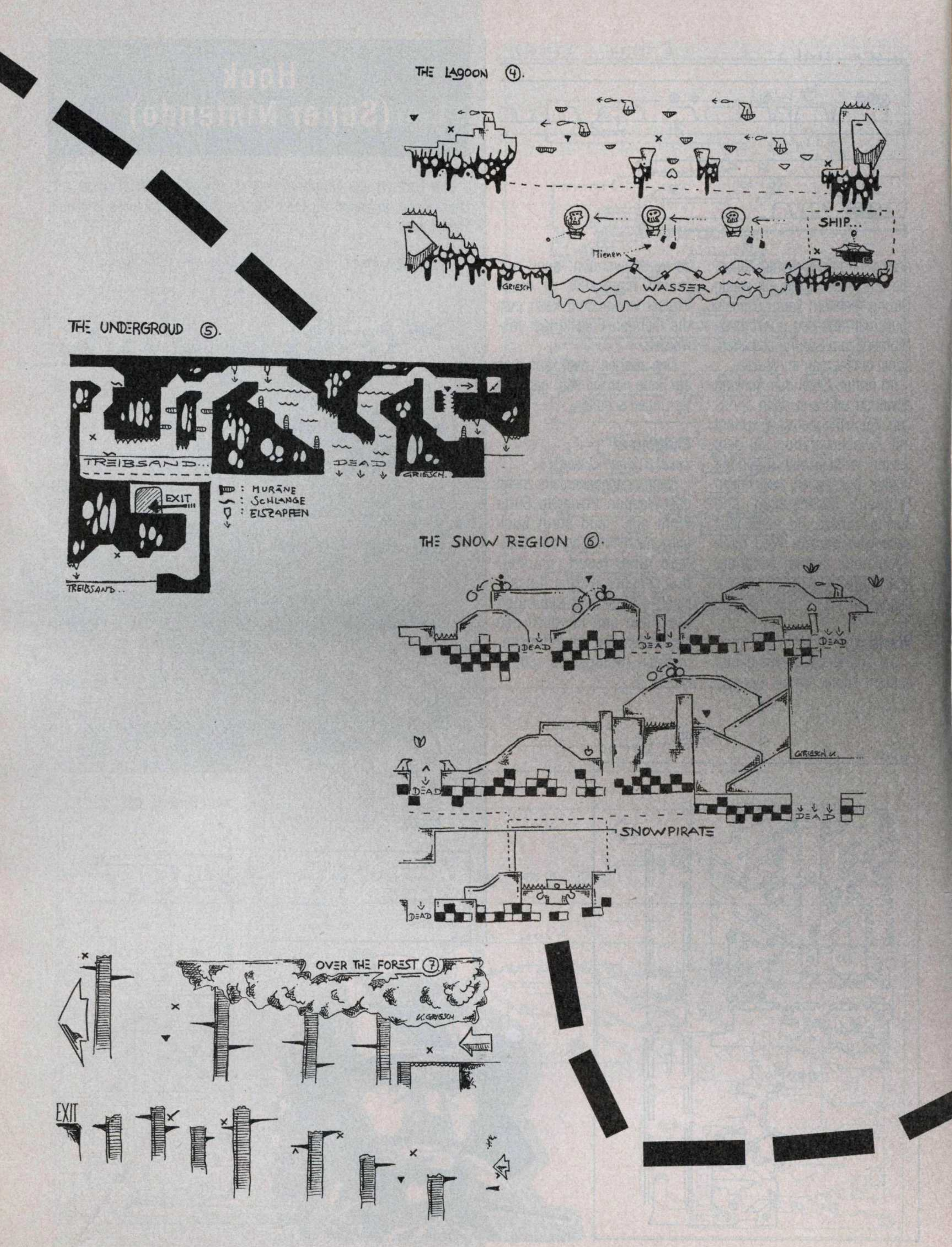
Nehmt gegebenenfalls zuerst das Weapon PowerUp Eurer Wahl auf, dann stellt Euch ganz nach links an den Bildrand und feuert ununterbrochen (auch Smartlines!). Nach einiger Zeit explodiert das Alien und Ihr dürft den spartanischen Abspann betrachten (wenigstens schöne Musik...).

World 4 Level 3

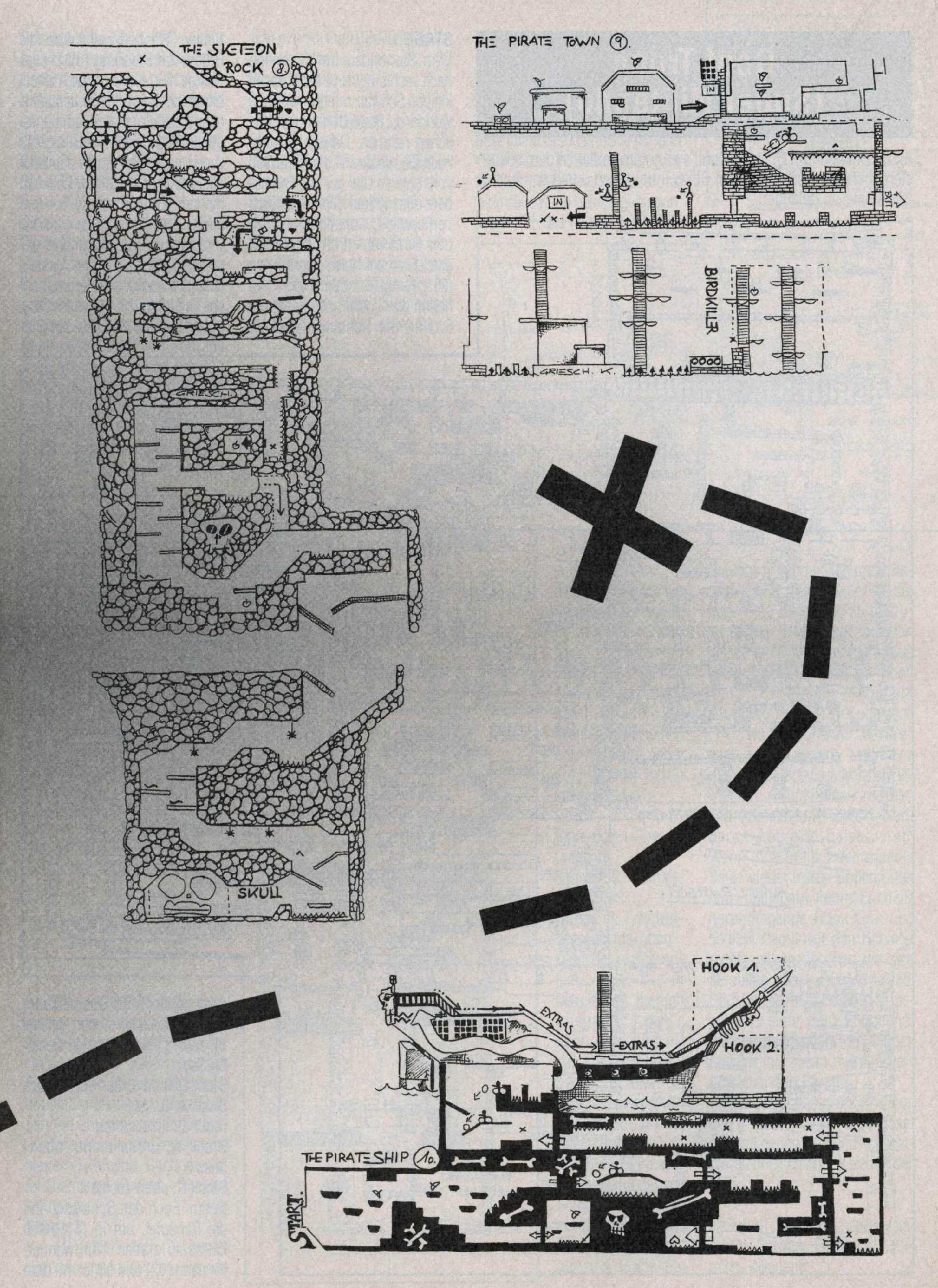
# Hook (Super Nintendo)

Kim Griesch aus Nürnberg bewies ein weiteres Mal seine Zeichenkünste, indem er für Euch die Level des Adventures flott aufs Papier warf.





THE LAGOON ④.
SHIP...
Mienen
GRIESCH
WASSER
THE UNDERGROUD ⑤.
TREIBSAND...
DEAD
GRIESCH.
EXIT
: MURÄNE
: SCHLANGE
: EISZAPFEN
TREIBSAND..
THE SNOW REGION ⑥.
DEAD
GRIESCH K.
SNOWPIRATE
OVER THE FOREST ⑦
EXIT


THE SKETEON ROCK 8.
GRIESCH.
SKULL
THE PIRATE TOWN 9.
IN
EXIT
BIRDKILLER
GRIESCH. K.
HOOK 1.
EXTRAS
-EXTRAS
HOOK 2.
GRIESCH
THE PIRATESHIP 10.
START.

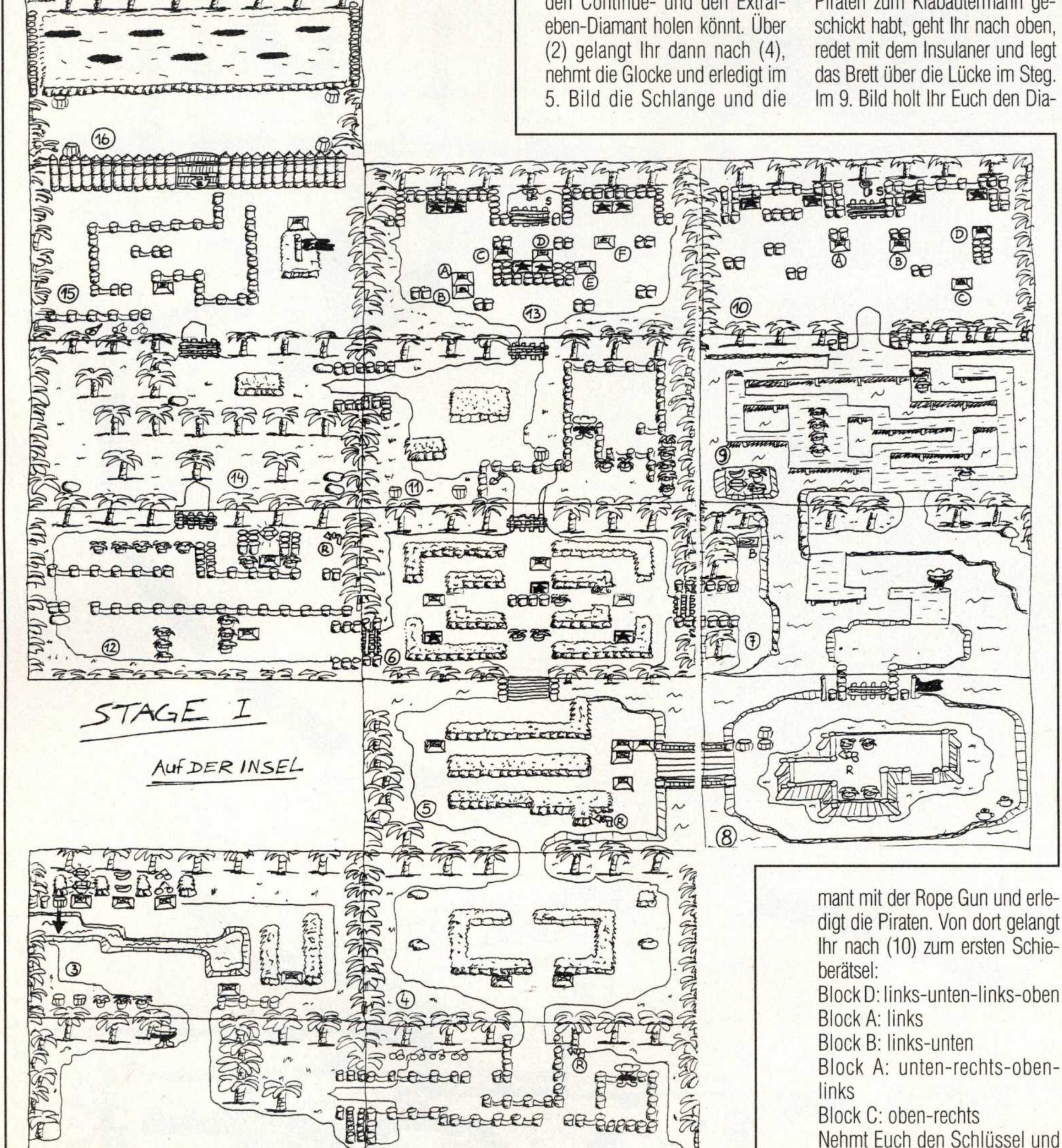
# Goof Troop (Super Nintendo)

Astrid Bolland und Oliver Willand aus Ahlum verhalfen dem ansonsten doch eher recht dummen Goofy, erfolgreich durch das lustige Rätselspiel zu gelangen.

**STAGE 1**

Vom Startbildschirm (1) zuerst nach rechts (2) und nach einem kleinen Schwatz mit dem Inselbewohner die Rope Gun und die Kirschen nehmen. Danach geht Ihr nach (3), wo Ihr mit der Rope Gun vom unteren Ufer aus das Faß neben dem linken Block zu Euch herüberzieht, woraufhin Ihr Euch den Continue- und den Extraleben-Diamant holen könnt. Über (2) gelangt Ihr dann nach (4), nehmt die Glocke und erledigt im 5. Bild die Schlange und die Piraten. Wandert weiter über die Brücke zur Kreuzung (6). Die jeweilige Tür (links, oben, rechts) öffnet Ihr, indem Ihr den entsprechenden Stein auf das darunterliegende Feld kickt. Im 7. Bild geht's zuerst nach rechts, um das Brett am Flußufer anstelle der Glocke zu nehmen. Zurück nach (5), von dort nach rechts (8). Nachdem Ihr alle Piraten zum Klabautermann geschickt habt, geht Ihr nach oben, redet mit dem Insulaner und legt das Brett über die Lücke im Steg. Im 9. Bild holt Ihr Euch den Diamant mit der Rope Gun und erledigt die Piraten. Von dort gelangt Ihr nach (10) zum ersten Schieberätsel:

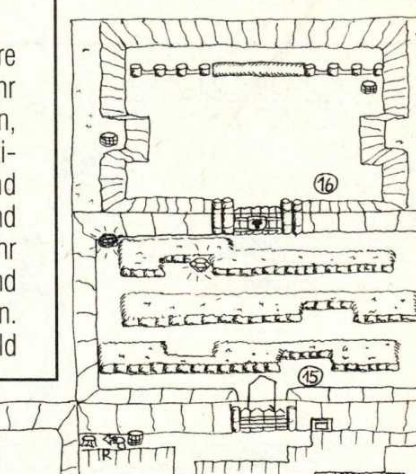
Block D: links-unten-links-oben
Block A: links
Block B: links-unten
Block A: unten-rechts-oben-links
Block C: oben-rechts
Nehmt Euch den Schlüssel und die Schaufel, um in (11) nach Extras zu graben. Nun wandert Ihr nach (12) und öffnet mit dem

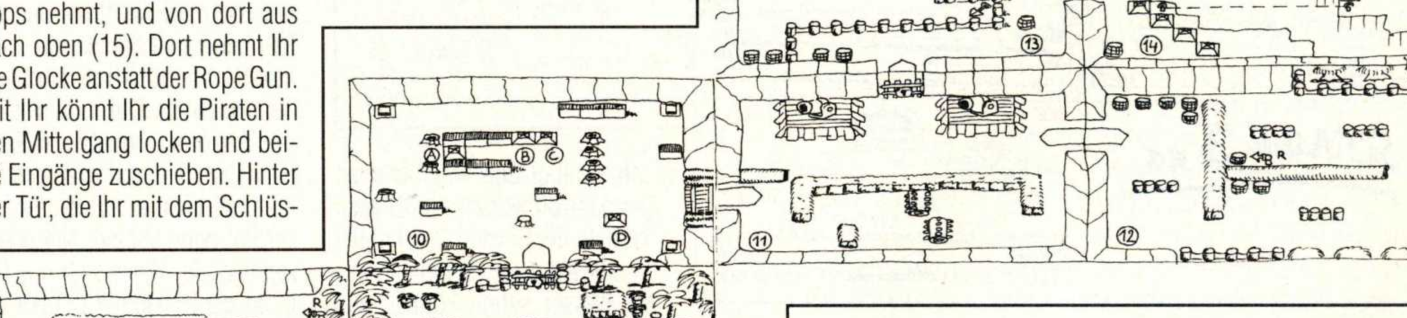


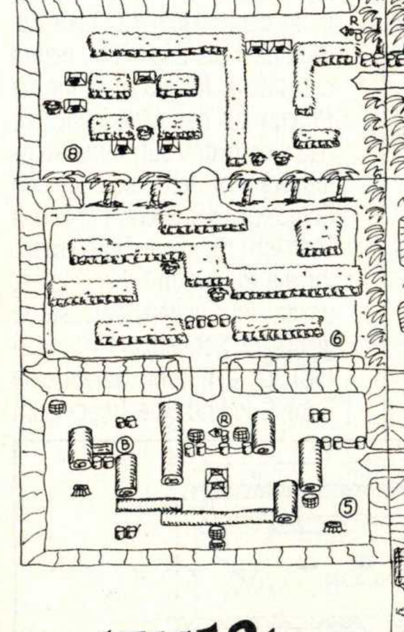
Schlüssel die Tür zu (14), wo Ihr die Piraten mit Steinblöcken bewerft. Von dort aus geht's nach rechts zu (11) – Piraten erledigen – und nach oben ins 13. Bild zum zweiten Schieberätsel:
Block B: rechts-oben
Block E: unten-links-oben
Block A: oben
Block C: rechts-unten
Block D: unten
Block F: oben
Den großen Schlüssel nicht vergessen!Jetzt führt Euch die Reise nach (14), wo Ihr die Piraten hops nehmt, und von dort aus nach oben (15). Dort nehmt Ihr die Glocke anstatt der Rope Gun. Mit Ihr könnt Ihr die Piraten in den Mittelgang locken und beide Eingänge zuschieben. Hinter der Tür, die Ihr mit dem Schlüs-

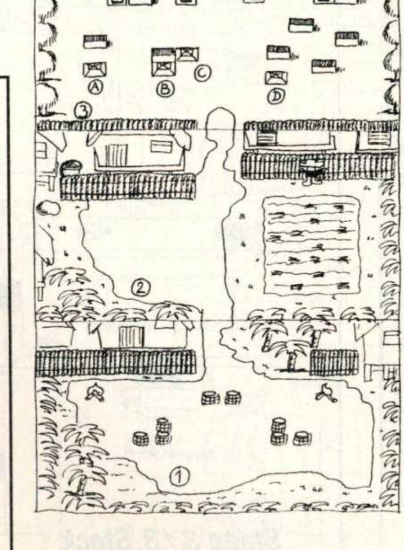
schen. Im dritten Bild löst Ihr das Schieberätsel:
Block B: links-oben
Block D: oben
Block A: rechts-oben
Block C: oben
Block D: rechts-oben-rechts-oben.
Daraufhin müßt Ihr über (4) nach (5), um das Brett zu holen. Im 7. Bild spannt Ihr mit der Rope Gun ein Seil und legt das Brett über die Lücke. Dann kickt Ihr den oberen Block nach links, nehmt die Rope Gun, der rechte Block

muß nach rechts und der untere Block nach links. Jetzt könnt Ihr Euch den Schlüssel schnappen, von der Brücke aus den Continue-Diamant heranholen und eure Wanderschaft nach (8) und (9) antreten. Im 9. Bild spannt Ihr ein Seil, um an den Schlüssel und eine neue Rope Gun zu gelangen. Wenn Ihr das Tor zum 10. Bild









**STAGE 2:**

sel öffnet, wartet der erste Endgegner. Die Piraten bewerft Ihr mit den herumstehenden Fässern und mit aufgefangenen Fässern und Bomben, die Euch um die Ohren fliegen. (Zum Fangen mit erhobenen Händen unter den geworfenen Gegenstand steuern.) Paßwort: Banane – roter Diamant – Kirsche – Banane – Kirsche.

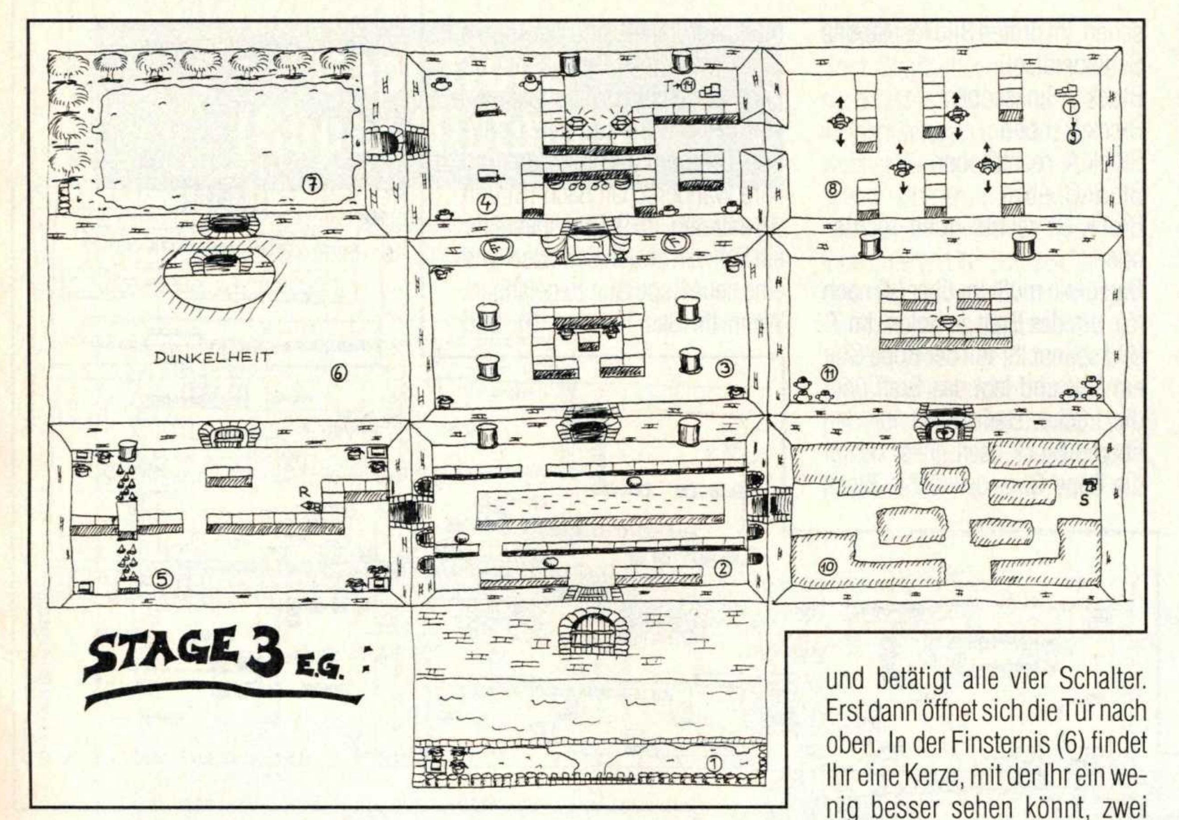
**Stage 2**

Von (1) geht Ihr nach (2) und redet dort mit dem Inselmen-

aufgeschlossen habt, steht Euch ein Schieberätsel bevor. Ihr müßt die Piraten in Positionen locken, die folgende Aktionen ermöglichen (man kann eventuell den einen oder anderen Stein von den Piraten kicken lassen):
Block B: unten-links-unten-links-unten
Block C: links-oben-links
Block A: rechts-oben-rechts-oben
Block D: rechts-unten
Durch den rechten Ausgang geht's nach (11), wo Ihr das Tor aufschließt. Bevor Ihr das 13. Bild betretet, holt Euch in (12) eine zweite Rope Gun. In (13) tauscht Ihr eine Rope Gun gegen die Schaufel und könnt auf dem Buddelfeld Schatzgräber spielen und Euch den

Schlüssel nehmen. Vergeßt danach nicht, die Schaufel wieder gegen die Rope Gun zurückzutauschen! Die Ausgrabungen lassen sich übrigens mehrmals wiederholen, so daß Ihr noch mehr Extraleben sammeln könnt. Nun begebt Ihr Euch nach (14), wo Ihr zunächst ein Seil nach rechts spannt, und dann die zweite Rope Gun holt, die Ihr in (13) zurücklassen mußtet. Jetzt könnt Ihr auch über den anderen Abgrund balancieren. Wenn Ihr dann auf der anderen Seite wieder festen Boden unter den Füßen habt, nehmt Euch die herumliegende Rope Gun und schießt damit auf den Schalter rechts neben der Tür, die sich daraufhin öffnet. Die Tür im 15. Bild öffnet Ihr mit dem Schlüssel und steht dem Endgegner des zweiten Levels gegenüber. Bewerft ihn zuerst mit den herumstehenden Fässern.
Nachschub bekommt Ihr von den Piraten. Fangt die Fässer auf, mit denen sie Euch bombardieren und schleudert sie auf den Feind.

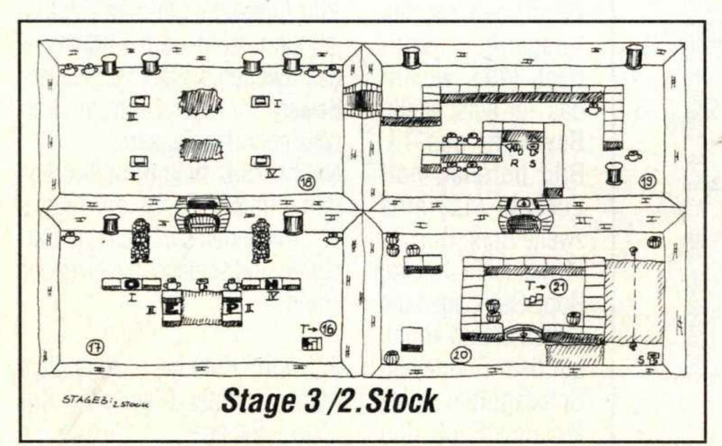
Paßwort: Kirsche – roter Diamant – grüner Diamant – Kirsche – Banane



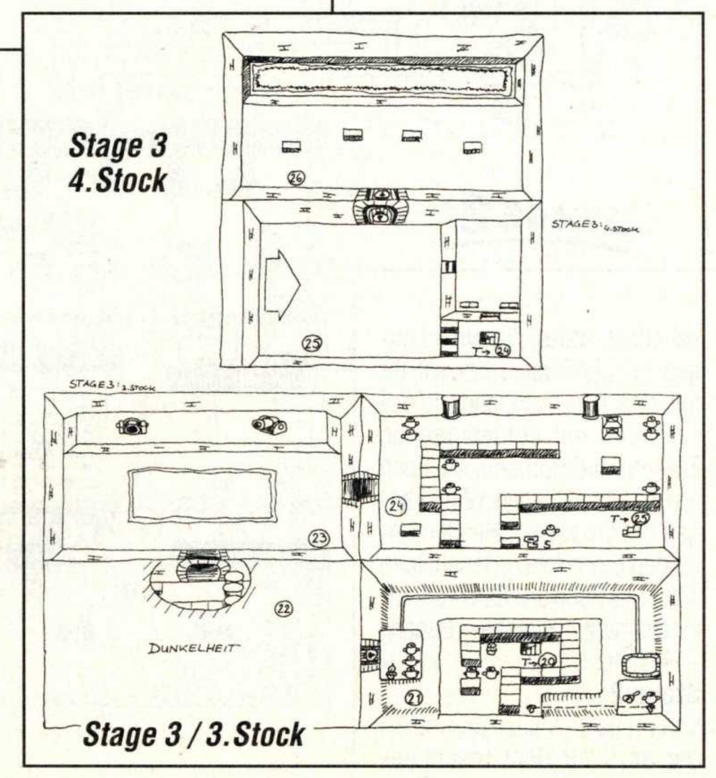

Stage 3 / 1. Stock

## Stage 3

Vor der Burg betätigt Ihr den Schalter, und schon senkt sich die Zugbrücke herab. Schlüpft in (2) zwischen den rollenden Kugeln hindurch, um ins 3. Bild zu gelangen. Werft dort einen Blumentopf in den mittleren Spiegel und geht hindurch nach (4). Sammelt die Lebensmittel ein und geht zurück über (2) nach (10), wo Ihr mit dem Schlüssel das Tor zu (11) öffnet und einige Schätze hebt. Danach macht Euch auf den Weg nach (5). Nehmt die Rope Gun an Euch und betätigt alle vier Schalter. Erst dann öffnet sich die Tür nach oben. In der Finsternis (6) findet Ihr eine Kerze, mit der Ihr ein wenig besser sehen könnt, zwei Schaufeln und ein Extraleben. Im Buddelfeld (7) könnt Ihr mehrmals nach Schätzen graben. Wenn Euch die Puste ausgegangen ist, geht zurück nach (6), um die Schaufel gegen die Rope Gun zurückzutauschen, bevor Ihr nach (8) weiterwandert.
Hüpft die Treppe hinauf nach (9). Nehmt Euch das herrenlose Brett anstatt der Kerze und schleudert einen Topf auf die Risse links oben in der Wand. Dahinter findet Ihr eine Treppe im 14. Raum, die nach (4) hinabführt. Dort fallen Euch ein Continue und ein Extraleben in die Hände. Jetzt könnt Ihr glücklich nach (9) zurückkehren. Durch den unteren Ausgang begebt Ihr Euch nach (12). Fangt die Kugeln der Kanone auf und schleudert sie zurück, denn sobald die Kanone zerstört ist, öffnet sich die Tür. Links geht's nach (13). Legt das Brett über die Lücke und nehmt die Glocke. Mit Ihr lockt Ihr die Piraten auf den Mittelgang, so daß Ihr alle drei auf einmal wegfetzen könnt. Jetzt holt Euch den Schlüssel, der Euch in (14) das Tor nach (15) öffnet. Dort bewerft Ihr die Piraten mit den Töpfen, um an einen neuen Schlüssel zu gelangen. Schließt die Tür nach (16) auf, denn dort warten eine Rope Gun und eine Treppe zum



Stage 3 /2. Stock




Stage 3 4. Stock

Stage 3 / 3. Stock

nächsten Stockwerk auf Euch. Im 17. Bild müßt Ihr der Reihe nach die Buchstaben O-P-E-N überschreiten, um die Tür zu öffnen. Hebt den Schlüssel auf und betretet den nächsten Raum (18). Dort drückt Ihr die Knöpfe in folgender Reihenfolge: rechts oben – links unten – links oben – rechts unten, woraufhin Ihr nach (19) gehen könnt. Dort nehmt Ihr den zweiten Schlüssel, schließt die Tür nach (20) auf und holt Euch die herumliegende Rope Gun, bevor's weitergeht. In (20) spannt Ihr ein Seil, um den Schlüssel zu ergattern. Überwindet die Piraten, öffnet das Tor und klettert die Treppe hinauf. Im 21. Raum spannt Ihr wieder ein Seil, nehmt die Glocke und laßt Euch von der Plattform zur Tür bringen. Öffnet sie und nehmt die Kerze mit nach (22). In der Finsternis gibt's ein Continue, aber auch einen Feind, der es auf Euch abgesehen hat. Weiter geht es in (23). Hier zerstört Ihr die Kanonen mit Ihren eigenen Kugeln. Daraufhin wendet Ihr Euch nach rechts , denn in (24) findet Ihr den großen Schlüssel und die Treppe zu Raum (25). Dort mogelt Ihr Euch an den Piraten vorbei, schließt die Tür auf und steht dem dritten Endgegner gegenüber (26). Erledigt zuerst das blaue Skelett, denn seine Wurfgeschosse prallen an den Wänden ab und sind daher unangenehmer.

Paßwort: roter Diamant – Kirsche – grüner Diamant – grüner Diamant – roter Diamant

**Stage 4**

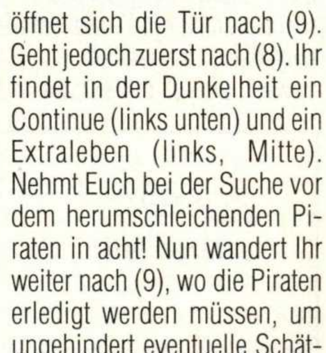
Vom 1. Raum geht Ihr zuerst nach (2). Dort findet Ihr ein Schieberätsel, das das Tor von (1) nach (3) öffnet:

Block B: oben-links
Block A: links
Block D: oben-rechts-oben
Block C: rechts

In (3) angelangt, fangt Ihr die Fässer des Piraten auf und erledigt zuerst die Kröten, danach die Piraten. Auch in (4) müßt Ihr Euch gegen die Feinde wehren. Im 5. Bild wartet das nächste Schieberätsel auf Euch:

Block D: oben-links
Block A: rechts-unten-rechts-oben

Wenn der Block explodiert, ist der Weg zu zwei weiteren Leben frei. Vergeßt nicht, eine Kerze mitzunehmen! Nun geht's weiter nach (6), wo Ihr alle Fackeln durch Überlaufen der Schalter anzünden müßt. Dadurch öffnet sich das Tor zum 7. Raum. Fangt die Fässer, die der Pirat Euch zuwirft, und schleudert sie zurück. Sobald er genug hat,



öffnet sich die Tür nach (9). Geht jedoch zuerst nach (8). Ihr findet in der Dunkelheit ein Continue (links unten) und ein Extraleben (links, Mitte). Nehmt Euch bei der Suche vor dem herumschleichenden Piraten in acht! Nun wandert Ihr weiter nach (9), wo die Piraten erledigt werden müssen, um ungehindert eventuelle Schätze einsammeln zu können. Im 10. Bild wendet Ihr die gleiche Taktik wie bei (3) an, um mit heiler Haut zum Schieberätsel in (11) zu gelangen:

Block B: links
Block A: unten
Block C: links-oben

In (12) dürft Ihr in der Lore fahren und die Piraten von den Schienen schubsen. Allerdings

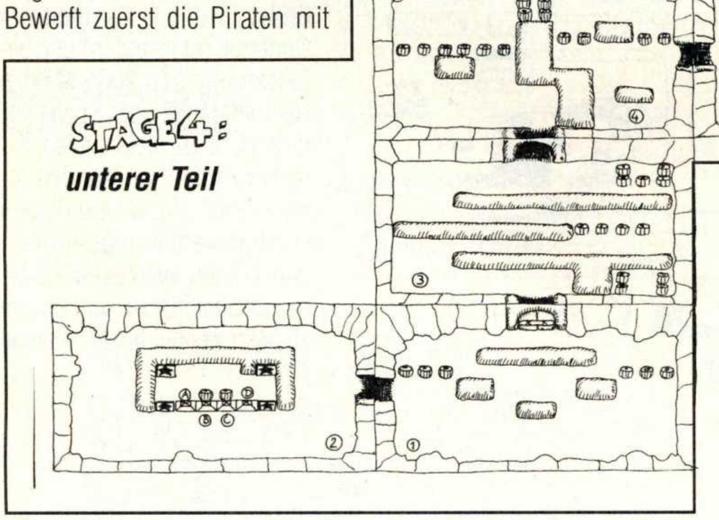
**Stage 4**
*oberer Teil*

DUNKEL-HEIT





wartet dann in (13) ein recht kniffliges Rätsel auf Euch, das Ihr in einer Wahnsinnsgeschwindigkeit zurechtrücken müßt:
Block C: rechts-oben
Block A: oben
Block B: links-oben
Block C: links
Block D: rechts
Block H: links
Block G: unten-links-unten
Block D: links
Block F: unten-rechts
Block H: oben
Über Raum (14) (identisch mit (9)) betretet Ihr (15) und löst wie folgt das Schieberätsel:
Bewerft zuerst die Piraten mit




den Fässern über Block C und D.
Block A: links-oben
Block B: rechts-oben
Block D: rechts-oben
Block E: rechts-oben
Block F: oben
Block C: oben-links —> die Tür geht auf.
Überwindet in (16) die Piraten und gönnt Euch in (17) eine Fahrt mit der Lore. Rechts geht's in Raum (18). Nach (18) gibt es auch noch einen anderen Weg: Von Raum (11) geht Ihr nicht nach oben, sondern nach rechts, befindet Euch in (19) und löst das Rätsel:
Block A: rechts
Block B: unten-links
Block C: unten
Block D: links
Block E: oben
Block F: rechts
Block G: links
In (20) nehmt Ihr die Glocke, kickt den rechten Block nach links und lockt die Piraten hinter den Block. Auf diese Weise erwischt Ihr sie alle auf einmal. Auch in (21) müßt Ihr die Piraten erledigen, damit die Tür den Weg nach (22) freigibt (identisch mit (9) und (14)).
Nehmt Euch in (23) vor den herumhüpfenden Felsbrocken in acht, um heil nach (24) zu gelangen. Dort bekämpft Ihr zuerst den Piraten und schießt dann den Block auf das markierte Feld (links-oben-links) (Explosionsgefahr!). Wenn Ihr die Tür nach oben durchschreitet, befindet Ihr Euch wieder in Raum (18). Betätigt alle Schalter, um die Tür zu öffnen, vergeßt die Kerze nicht und setzt Euch der Finsternis in (24) aus. Ihr müßt ein wenig herumtasten, um die Blöcke des Rätsels zu finden:
Block B: rechts
Block C: unten-rechts
Block D: links-oben-links-oben
Block A: rechts-unten-rechts-oben-rechts-unten-rechts-oben
Block E: oben-rechts-unten-rechts-unten-links
In der rechten oberen Ecke findet Ihr eine Rope Gun, bevor Ihr in (26) die Piraten in die ewigen Jagdgründe schickt. Im 27. Raum versperrt Euch ein rauschender Wasserfall den weiteren Weg. Ihr dreht ihm den Hahn ab, indem Ihr das Schieberätsel in (28) bewältigt: Block C: unten-links-unten-rechts
Block B: links-oben-rechts-unten-rechts-oben
Block A: oben
Jetzt könnt Ihr ungehindert in (27) ein Seil spannen und in Raum (29) schlüpfen, um dort die Piraten mit geworfenen Fässern zu verjagen. Erst dann ist der Weg zum vierten Endgegner geebnet. Sammelt die herunterfallenden Dornen auf und streckt die Raupen damit nieder. Stellt Euch am besten direkt neben eine Kreuzung, um den Dornen schneller auszuweichen und um die Raupen hinterhältig von der Seite angreifen zu können.

STAGE 5:
(OBERDECK)

Paßwort: Banane-Kirsche-grüner Diamant-roter Diamant-Banane

**Stage 5**

In (1) seht Ihr zuerst nach, ob Ihr irgendwelche Schätze in den Fässern findet, bevor Ihr das Schiff betretet. Wehrt Euch gegen die Piraten in (2) und holt Euch in (3) die Rope Gun. Macht die Piraten unschädlich und zerstört die Kanonen mit Ihren eigenen Kugeln. Jetzt könnt Ihr ein Seil spannen und ungehindert die Treppe nach unten benutzen, die nach (4) führt.
Hier schießt Ihr zuerst den untersten Stein nach links und arbeitet

Euch dann nach links zum Tor nach (5) vor. In Raum (5) angekommen startet Ihr das Förderband durch einen Tritt auf den Pfeilschalter links unten und bewerft die Feinde mit den Tonnen. Laßt Euch dabei nicht von dem Messerwerfer erwischen, den Ihr am besten zuerst zur Strecke bringt. In (6) müßt Ihr den Block wie folgt durch die Gegend kicken: rechts-oben-rechts-oben-rechts, bevor er explodiert. In (7) holt Ihr Euch die Glocke und lockt die Piraten direkt vor eine Kanone, wenn diese gerade im Begriff ist zu schießen. Habt Ihr alle Bösewichter zu Kanonenfutter gemacht, könnt Ihr Euch die Rope Gun einstecken. Wenn Ihr in (8) die ständig wechselnden Abgründe überquert habt, geht Ihr nach links raus und holt Euch in (9) eine zweite Rope Gun. Geht jetzt zurück nach (7) und von dort aus nach rechts in den 10. Raum. Unter den Krügen sind einige nützliche Dinge versteckt! In (11) bewerft Ihr von der hin- und herfahrenden Plattform aus die Piraten mit den links herumstehenden Fässern. Die Speere versinken im Boden und Ihr gelangt zur Treppe. Zuvor holt Euch eventuell unter den Fässern versteckte Fressalien oder andere Schätze! Die Kerzen laßt Ihr vorerst stehen. Eine Etage tiefer in (12) spannt Ihr ein Seil zum oberen Ausgang. Den 13. Raum müßt Ihr dreimal betreten, um alle Schätze zu bekommen:

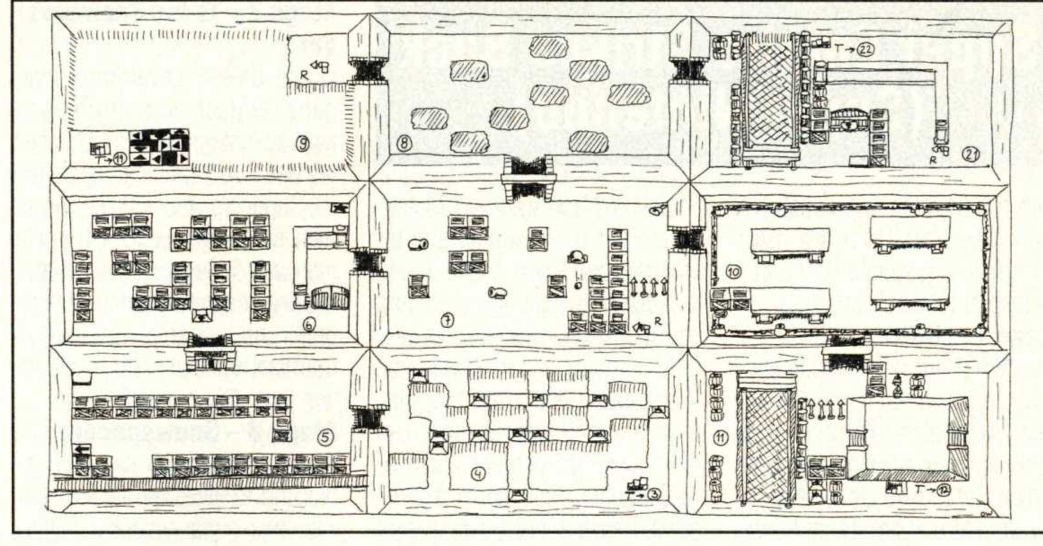
1. linke Tür:
Block A: oben
Block C: oben-links

2. mittlere Tür:
Block A: oben
Block B: rechts-oben
Block C: oben
Block A: rechts
Block D: oben links – Schlüssel nehmen!

3. rechte Tür:
Block D: oben
Block A: oben-rechts

Spannt in Raum (12) ein Seil zum linken Ausgang, um nach (14) zu gelangen. Löst wie folgt das Schieberätsel:
Block A: unten
Block B: rechts-oben

**Stage 5 / 1. Unterdeck**



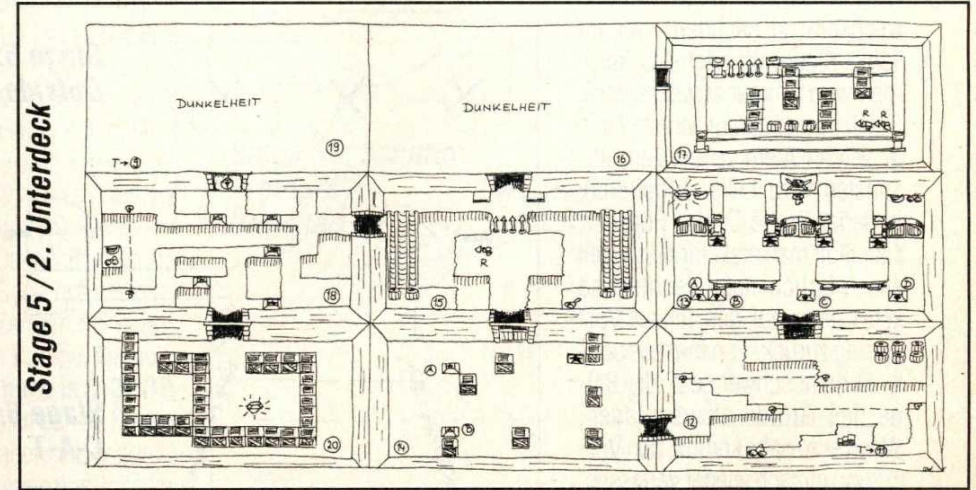
Block A: unten-rechts-oben-rechts
Block B: links-oben-rechts
Block A: oben – die Tür gibt den Weg frei.

In (15) nehmt Ihr die Rope Gun und zieht ein Faß zu Euch herüber. Damit werft Ihr auf einen der Schalter neben der Tür. Sackt die Glocke ein und wandert durch die Dunkelheit im 16. Raum. Laßt Euch beim Herumtasten zum Ausgang (oben rechts) nicht von den beiden herumschleichenden Piraten erwischen! In (17) angelangt, lockt Ihr mit der Glocke den Piraten auf den Schalter, um die Speere im Boden zu versenken. Schlagt den Feind mit Fässern in die Flucht und tauscht die Glocke gegen eine Rope Gun. Über den rechten Ausgang in (15) betretet Ihr Raum (18). Überwindet die Piraten, holt mit der Rope Gun das Obst zu Euch herüber, spannt ein Seil nach oben und schließt die Tür auf. Ihr befindet Euch jetzt in einer Schatzkammer (19). Sucht das Extraleben (rechts unten), den großen Schlüssel (links oben) und merkt Euch die Treppe links unten. Bevor's weitergeht, holt Euch den Continue-Diamanten in Raum (20)! Dort lockt Ihr die Piraten zuerst mit der Glocke in die linke Kammer, bevor Ihr gefahrlos den Schatz einsacken könnt. Wenn Ihr jetzt die Treppe unten links in (19) herabsteigt, könnt Ihr in (9) mit der Transporterplattform nach rechts übersetzen, indem Ihr auf die Felder mit den entsprechenden Richtungspfeilen tretet. Über Raum (8) wandert Ihr nach (21). Werft ein Faß auf den Schalter unten in der Mitte, woraufhin sich das Brett in Bewegung setzt. Setzt auf die andere Seite über und öffnet das Tor mit dem großen Schlüssel. Sucht in den Fässern nach Schätzen, nehmt die Rope Gun mit und steigt die Treppe zu Raum (22) hinauf.

Hier wieder eine Kanone nach der anderen mit aufgefangenen Kugeln fertigmachen und zwei Seile spannen. In Raum (23) seht Ihr Euch mit einem weiteren Schieberätsel konfrontiert:
Block A: unten
Block E: rechts
Block A: rechts
Block C: links
Block D: links-unten
Block B: links-oben

Im 24. Raum holt Ihr Euch ein Continue und zwei Rope Guns. Stellt Euch dazu vor den Block und wartet, bis der Pirat in der Kammer das Faß direkt hinter dem Block weggenommen hat und kickt ihn dann ins Jenseits. Über (23) wandert Ihr nach (25). Mit den Pfeilknöpfen könnt Ihr die Kanone drehen und mit dem rechten Knopf feuert Ihr sie auf die Feinde ab.

Habt Ihr sie bewältigt, betretet Ihr Raum (26) und steht dem obersten Ober-Obermotz gegenüber. Bleibt ständig in Bewegung, weicht dem rotierenden Fettwanst aus, sammelt oder fangt Bomben und bewerft ihn damit. Wenn er seine Schergen herbeipfeift, haltet sie Euch mit der Rope Gun vom Leib, werft sie mit Bomben ab und widmet Euch wieder dem Oberpiraten.



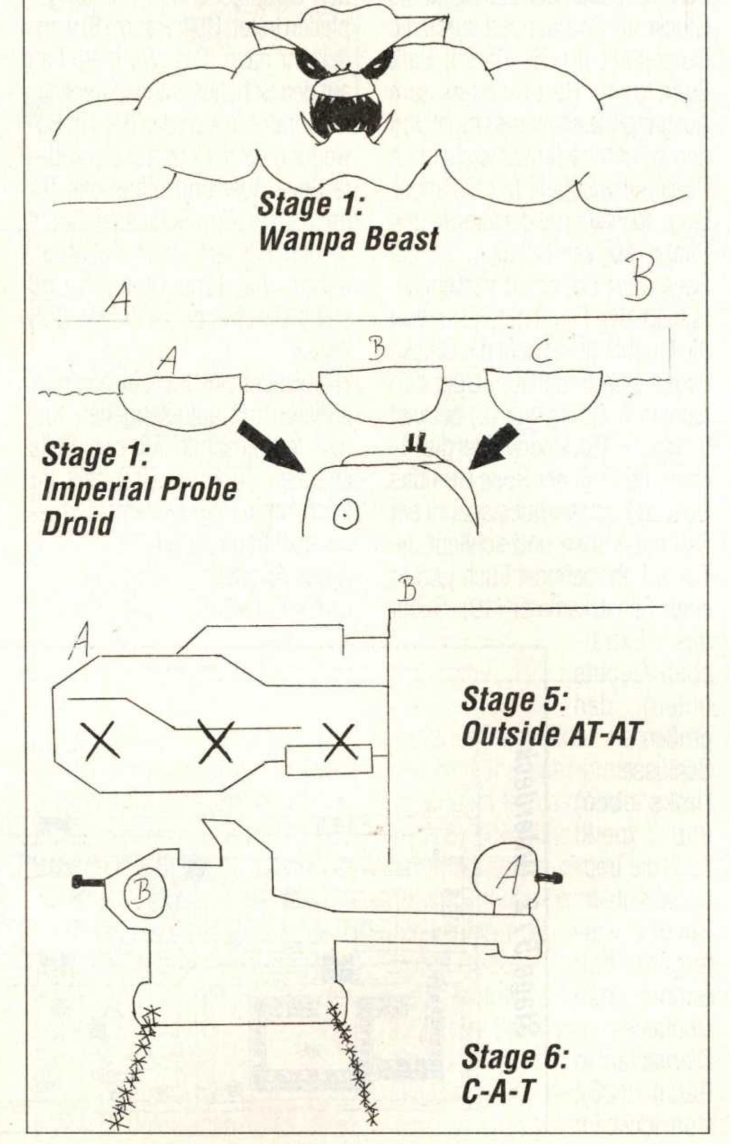

**Stage 5 / 2. Unterdeck**

# Super Empire Strikes Back (Super Nintendo)

Stefan Hartmann aus Ilvesheim goes Komplettlösung. Der Cheatlieferant spielte sein Lieblingsspiel für Euch durch:

**Stage 1 – Hoth**

Alles fängt auf dem Eisplaneten noch recht einfach an. Neben dem normalen Hüpfen und Schlagen sollte man sich aber schon jetzt mit dem Super-Sprung anfreunden (B, im höchsten Punkt nochmals B), denn dieser ist in späteren Stages dringend vonnöten. Wenn man mit dem Laserschwert kämpft (was man eigentlich immer machen sollte), zeigt der Super-Sprung noch eine positive Nebenwirkung: man rotiert um seine eigene Achse und trifft jeden Gegner unter sich zweimal. Besonders die Wampas können mit dem Super-Sprung leicht besiegt werden, da man so auch deren einfrierendem Atem entgeht! Ein kleiner Tip für unendliche Leben nur so nebenbei: Nachdem man den Taun-Taun erhalten hat, sollte man (ohne ihn!) in die zweite Schlucht springen und dabei nach links halten. Man landet auf einer unsichtbaren Plattform. Wer an dieser Stelle in der Schlucht auf und ab springt wird mit drei Leben und weiteren Extras belohnt werden. Aber nicht zu tief wagen, die Stacheln am Boden der Schlucht sind tödlich! *Boss:* Wampa Beast: Hier sollte man zwischen Punkt A und B wechseln, je nachdem von wo seine Klaue als nächstes kommen wird (immer abwechselnd). Dabei immer darauf achten, nicht in seinen Atem zu geraten, ansonsten wird Luke tiefgefroren. Imperial Probe Droid: Phase 1: Hier läuft man erst einmal so weit wie möglich nach rechts und kehrt dann auf den linken Vorsprung zurück. Von hier aus sollte es nicht schwer sein, die Beine des Droids abzuschlagen. Wenn er zu nahe kommt, den Vorsprung einfach wieder verlassen. Phase 2: Nach wenigen Metern taucht der Droid wieder auf. Ihr wechselt zwischen A und C und schießt nach schräg-unten, um ihn noch im Wasser zu erwischen (mit L nach unten schauen). Wenn er angreift, macht Ihr einfach einen Super-Sprung, um den Kugeln zu entgehen. Immer darauf achten, daß man nicht einsinkt. Phase 3: Nachdem er sich transformiert hat, stellt man sich auf Punkt B und schaut mit L nach unten. Wenn er nach oben kommt, sofort nach links oder rechts springen und nach schräg-oben schießen. Sobald der Droid im Wasser ist, wieder zu Punkt B springen.




**Stage 2 – To the Snowspeeder**

Durch diesen Level kann man ganz einfach durchrutschen (schräg-unten +B). Vorsicht aber vor den Robotspinnen, bei denen ein Super-Sprung nötig ist. Wenn man im Snowspeeder ist, sollte man am äußersten linken Rand bleiben und mit Dauerfeuer hoch- und runterpendeln. So werden normalerweise alle Stormtrooper von Ihren Bikes geholt.

**Stage 3 – Snowspeeder**

Phase 1: Hier muß man 10 Probes und 10 Bikes vernichten. Hier kann man sogar einfach nur Dauerfeuer geben und durchfliegen (ohne zu lenken!). Wer es sich nicht so einfach machen will, kann auch zum Spaß den grünen Kugeln ausweichen und die Höhe ändern, damit man den Boden nicht berührt. In beiden Fällen IMMER die Herzen einsammeln, dann ist dies der einfachste Level von allen. Phase 2: Fünf AT-ST warten darauf, abgeschossen zu werden. Man sollte sich einen ausgucken und auf diesen einfach draufhalten und schießen. Wenn er nicht kaputt geht, sollte man ca. 10 Sekunden weiterfliegen und dann umkehren. Wer Lebensenergie braucht, sollte ein paar Bikes abknallen. Phase 3: Jetzt müssen fünf AT-AT dran glauben. Diese sollte man immer mit dem Kabel umwickeln, um sie so zum Umfallen zu bringen. Am besten hält man sich dazu links vom AT-AT und fährt dann kurz vorher das Kabel mit R aus. Rechts-oben halten und ihn dreimal umfliegen. Ist dies geschafft, fliegt man von der Seite auf den letzten AT-AT zu. Hier läuft man einfach nach rechts und klettert durch Doppelsprünge am Bein des AT-AT hoch. Oben springt man zwischen die zwei Stormtrooper mit Schild.

**Stage 4 – Inside AT-AT**

Alle Stormtrooper sollten hier mit einem Super-Sprung erledigt werden. Die Schüsse der Selbstschußanlagen kann man an selbige zurücksenden, indem man diese mit dem Laserschwert abblockt (unten + Y). Am Ende jedes Korridors nimmt man den Teleporter (nach oben drücken).

**Stage 5 – Outside AT-AT**

*Boss:* AT-AT Kopf: Gleich am Anfang sollte man versuchen, so lange Stormtrooper zu zerstören, bis man einen Detonator erhält. Damit SOFORT nach links RUTSCHEN und diesen auslösen, wenn mindestens zwei Kanonen im Bild sind. Ansonsten zerstört man zuerst die Kanone an Punkt A mit dem Laserschwert und läuft dann nach B, wo man die rechte Kanone abknallt. Dann wieder zu Punkt A und die mittlere Kanone aufs Korn genommen. Dabei muß man immer auf die fliegenden Stormtrooper achten, diese aber nicht abschiessen, da sie immer wiederkommen.

**Stage 6 – Rescue of the Princess**

Han sollte hier recht zügig durchrollen, damit ihn die herabfallenden Deckenteile nicht

treffen. Die Plattformen kann man durch Druck nach oben bzw. unten aktivieren. Die richtige Reihenfolge (Aufzugrichtung + Laufrichtung): 1 rechts + rechts, 1 hoch + rechts, 1 runter + rechts, 2 hoch + links, 1 hoch + rechts, 2 runter + rechts, 2 hoch + rechts, 1 runter + rechts. Jetzt kommen zwei kleine Roboter, auf die man einfach losballern, und unter den Schüssen durchrollen oder drüberhüpfen sollte. *Boss:* C-A-T (Combat Attack Transport): Vor dem C-A-T weglaufen und die zwei rotierenden Stacheln abschießen. Dann Kanone A und B wegballern. Schließlich muß man noch auf das ganze Gebilde zielen, dabei immer rollen und schießen.

**Stage 7 – To the Millenium Falcon**

1 hoch + links, 1 hoch + rechts, 1 runter + rechts, 1 runter + rechts, 1 hoch + links, 1 hoch + rechts. *Boss: AT-ST:* Zuerst Kanone A abschießen, dann hinter den AT-ST springen und draufhalten. Wenn er springt, sollte man weglaufen.

**Stage 8 – The Falcon**

An dieser Stelle sollte man sich nach dem Radar richten. Ein grüner Punkt stellt einen TIE dar (den man verfolgen und abschießen sollte), ein roter Punkt zeigt an, daß einen ein Feind aufs Korn genommen hat (was man durch ein paar geschickte Ablenkungsmanöver zu verhindern weiß). Darüber hinaus sollte man auf die Asteroiden achten (wobei ein paar Treffer aber nicht weiter stören) und sich nach den manchmal auftauchenden Pfeilen richten.

**Stage 9 – The Search for R2D2**

Ein einfaches Level, in dem man nur nach rechts oben gelangen muß, um R2D2 zu finden. Dies sollte man aber am Anfang nicht sofort tun, denn im ganzen Level sind Force Power-Ups zu finden, die einem zu verschiedenen Kräften verhelfen, die im weiteren Spielverlauf nützlich sind.

**Stage 10 – Dagobah**

Wie im vorherigen Level springt man recht einfach von Ast zu Ast auf der Suche nach dem großen Jedi-Meister Yoda. Außer, daß man die Gundarcs ins Leere springen lassen sollte, lassen sich hier keine weiteren Tips geben. *Boss:* Swamp Creature Habogad: Zuerst schlägt man die fünf (auf der Zeichnung mit einem X gekennzeichneten) Elemente ab. Hierbei sollte man aber auf das Kleinvieh am Boden achten, denn man verliert schnell zuviel Energie, wenn der ganze Boden mit Würmern bedeckt ist. Nachdem die Elemente weg sind, wird der Endgegner verletzbar. Sobald er in den sichtbaren Bildschirmbereich kommt, sollte man sich ins Wasser fallen lassen (unten + B). Jetzt schlägt man mit dem Laserschwert auf den Balken ein, auf dem das Monster hin- und hergleitet und siehe da – auch an diesem sicheren Ort kann man ihm Energie abziehen! Danach springt man schnell wieder auf sicheren Boden, vernichtet die Würmer und wiederholt die ganze Prozedur, bis der Endgegner besiegt ist.

**Stage 11 – Cloud City**

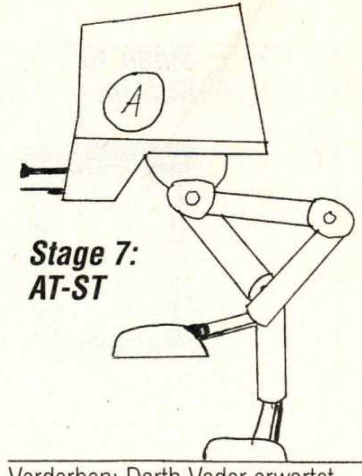
Dies ist ein SEHR schweres Level, denn an jeder Ecke stößt man auf Kopfjäger und Stormtrooper. Hier Taktiken zu entwickeln, ist leider ein Ding der Unmöglichkeit. Man sollte alles langsam angehen und versuchen, so weit nach oben wie möglich zu kommen. Die Selbstschußanlagen erfordern mangels Laserschwerts eine langwierige Prozedur: Man springt über sie und schießt dann von hinten. Sobald sie wieder anfängt zu schießen, wechselt man die Seite. *Boss:* Hat man es bis hierher geschafft, sollte dieser Endgegner kein großes Problem mehr sein. Man schießt zuerst die mit A bezeichneten Waffen weg und macht sich dann unter ständigem Rollen (und Springen) daran, die restlichen (mit einem X gekennzeichneten) Elemente wegzuballern. Danach kann man auf das ganze Gerät draufhalten. Nach dessen Zerstörung findet man Hans alten Kumpel Lando.

**Stage 12 – Where is C-3PO?**

Chewie macht sich auf die Suche nach C-3PO. Dabei muß er durch dunkle Gänge hetzen und über die glühende Lava kommen. Die Steine sinken nach kurzer Zeit ein, deshalb rechtzeitig weiterspringen. Zu beachten sind die gemeinen Selbstschußanlagen an der Decke, die man durch ein paar gezielte Schüsse unbrauchbar machen sollte, und die fliegenden lila Pakete, die nur dann zerstörbar sind, wenn sie sich geöffnet haben. *Boss:* Ugharro Mining Crusher: Als erstes sollte man die Schußanlagen an der Decke beseitigen. Dann kann man sich daran machen, die einzelnen Elemente ("X") des Crushers wegzupusten. Dann hält man so lange den Abzug, bis nur noch die kleine Kapsel übrig bleibt. Diese verfolgt einen, weshalb man ständig zwischen den drei Steinen wechseln sollte. Das Schießen dabei aber nicht vergessen!

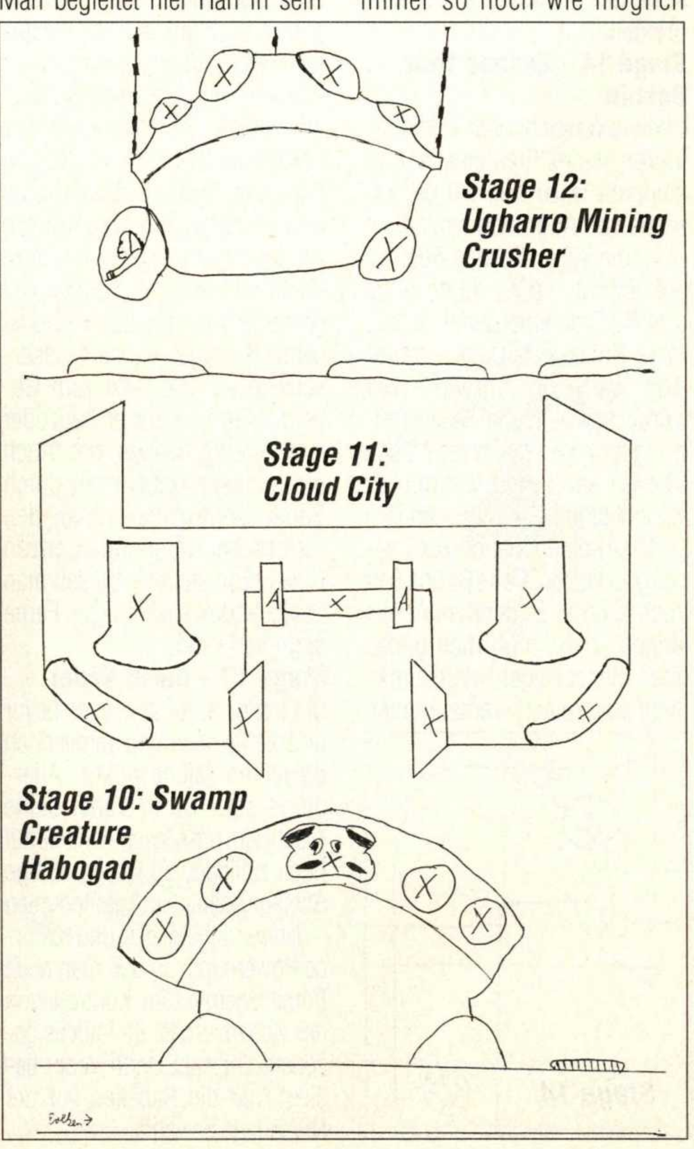
**Stage 13 – Carbon Freezing Chamber**

Man begleitet hier Han in sein




**Stage 7: AT-ST**

Verderben: Darth Vader erwartet seinen Testkandidaten. Vielleicht ist deshalb das Level recht einfach, wer weiß. In acht nehmen sollte man sich trotzdem vor den Eiswolken, die Han sofort einfrieren. Wenn dies auf einem Aufzug geschieht, sollte man lieber eine zweite, dritte oder vierte Fahrt machen, ansonsten könnte der Sprung ins Ungewisse tödlich sein. Auch hier muß man immer so hoch wie möglich



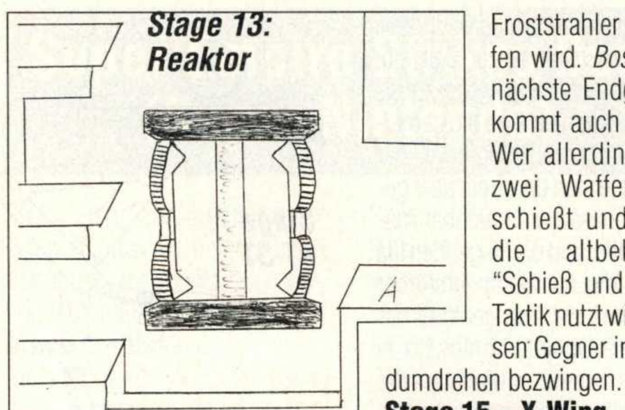

**Stage 12: Ugharro Mining Crusher**

**Stage 11: Cloud City**

**Stage 10: Swamp Creature Habogad**








Froststrahler getroffen wird. *Boss:* Der nächste Endgegner kommt auch sofort. Wer allerdings die zwei Waffen abschießt und dann die altbekannte "Schieß und Roll"-Taktik nutzt wird diesen Gegner im Handumdrehen bezwingen.

**Stage 15 – X-Wing**

Lukes beeindruckender Anflug auf Cloud City funktioniert genauso wie die Snowspeeder-Sequenz. Also: Herzen sammeln und wenn zu viele grüne Kugeln auf Euch zukommen, einfach unter die Wolkendecke abtauchen.

**Stage 16 – On the way to Darth Vader**

Dies ist eigentlich der letzte Level, und ist deswegen auch entsprechend schwer. Man muß die Super-Sprünge perfekt beherrschen und mit seinem Laserschwert schnell durchgreifen können. Insbesondere die verschiedenen Anwendungen der Force sind jetzt hilfreich, besonders das Floating erweist sich als nützlich. Zwischendurch werdet Ihr des öfteren auf Darth Vader treffen, doch dieser spielt (vorerst) nur mit Euch. Blockt seine Schläge mit dem Laserschwert ab und setzt zum Gegenschlag an, wenn er fliegt oder eine Attacke beendet hat. Auch die Force kann hier helfen: durch Saber Control kann man den Lightsaber über den ganzen Bildschirm steuern, so daß man Darth Vader auch in der Ferne angreifen kann.

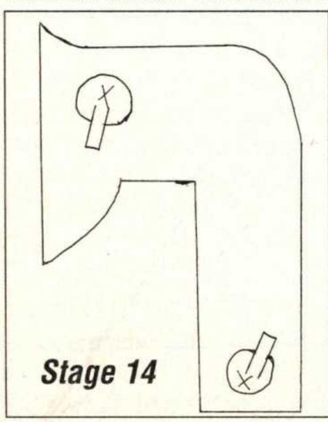
**Stage 17 – Darth Vader**

Der letzte Kampf steht euch bevor und die Taktiken sind immer noch dieselben (siehe oben). Allerdings setzt Darth Vader seine Macht ein, um Maschinenteile auf Euch zufliegen zu lassen. Einige Schläge sollten Euch weiterhelfen – dabei erscheinen ab und zu Force Power-Ups, so daß man neue Force Energy zum Kontrollieren des Sabers erhält! Ihr habt es geschafft! Ihr habt Darth Vader besiegt und die Rebellen vor der Niederlage bewahrt.

kommen. Wenn Ihr dann eine ganze Weile nach links laufen müßt, habt keine Angst, daß Ihr zurück lauft – es ist der richtige Weg. *Boss:* Reaktor: Wie schon der Reaktor aus dem ersten Teil ist dieses Exemplar recht einfach zu besiegen. Man muß nur nach rechts zu Punkt A gelangen, von dort aus wird man eigentlich nicht getroffen und kann ganz in Ruhe den Reaktor zum Bersten bringen.

**Stage 14 – Escape from Bespin**

Chewie versucht nach dem Einfrieren seines Freundes zu entkommen. Dazu muß er über Dutzende von Abgründen gelangen – wer die Super-Sprung-Technik beherrscht, sollte keine allzu großen Probleme damit haben. *Boss:* Bobba Fett: Der Kopfgeldjäger wartet auf Chewie – wer würde schon seine Beute freiwillig entkommen lassen? Doch Chewie kann sich wehren. Er schießt ständig auf ihn, um ihm so kaum eine Chance zur Landung zu lassen. Falls Bobba Fett doch einmal Bodenkontakt erlangen sollte, muß man genau über ihn springen, damit man nicht von seinem verheerenden




## Aladdin (Super Nintendo)

Nach der Mega-Drive-Lösung in der letzten Ausgabe folgt nun die Spielhilfe von Christoph Balzar aus Amberg zur Super-Nintendo-Version: Vorerst noch ein paar nützliche Tips: Bei keinem Endgegner nützen Äpfel etwas, sie zu werfen ist reine Verschwendung. Sammelt Ihr während des Spiels 50 rote Rubine ein, so erhaltet Ihr einen besseren Nachspann. Im Dschinni-Glücksrad bringt Euch bei voller Energie eine Lebensauffrischung ein Leben ein. Außerdem verbirgt sich hinter dem Gesicht des Flaschengeistes ein Containerherz. Öffnet Ihr eine Truhe mit einem Skarabäus, so springt Ihr auf die Kiste und könnt ihn so, wenn er am tiefsten Punkt angelangt ist, in der Luft erreichen.

**Agrabah**:

Springt Ihr an die Tücher an den Wäscheleinen, so werdet Ihr automatisch nach unten befördert.

Agrabah, Endgegner:

Dieser Schwertmeister ist nur während eines bestimmten Zeitpunktes verwundbar: Stellt Euch so weit wie möglich nach rechts und bleibt dort, bis er auf Euch zu kommt. Sobald er zum Schlag ausholt, springt Ihr in Richtung seines Kopfes. Ihr werdet landen, wenn er sein Schwert nach unten hält; segelt nun weiter nach links, so daß Ihr auf dem Tomatenstand landet. Geht nun an den linken Rand und lockt den Gegner unter Euch. Ist er dort angekommen, lauft Ihr zur Ausgangsposition. Getroffen werden muß er 4mal (Beobachtet ab und zu einmal Abu!). Nun habt Ihr Jasmin befreit.

Passwort: DSCHAFFAR, ABU, ALADDIN, KÖNIG

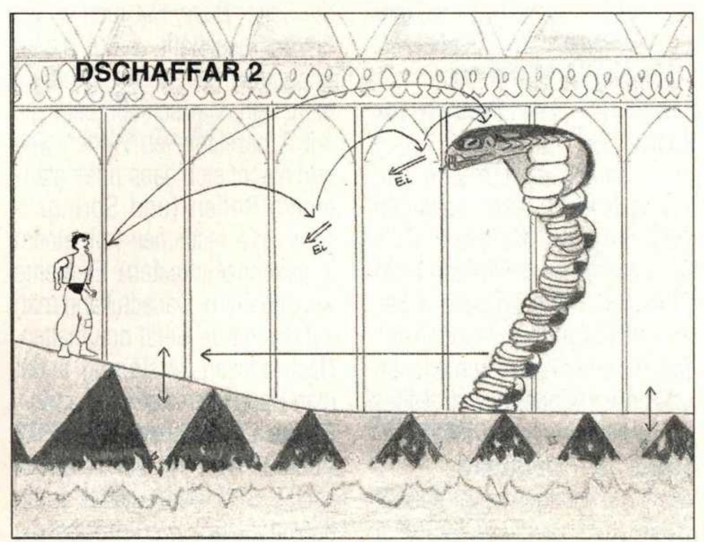
**Höhle der Wunder:**

Die Tropfsteine fallen zwar nach einiger Zeit nach unten, können aber trotzdem noch als Flick-Flack-Plattform verwendet werden. Im zweiten Abschnitt könnt Ihr die Tore öffnen, indem Ihr an den Ringen zieht.

Passwort: DSCHAFFAR, ABU, JASMIN, DSCHINNI

**In der Wunderlampe:**

Dschinni, der Plattformen im ersten Level zaubert, beschert Euch nur Wolken (auf ihnen kann man stehen), wenn Ihr nur noch ein Leben habt. Danach müßt Ihr mit dem Tuch über den superlangen Abgrund segeln. An die Luftballons könnt Ihr Euch entweder hängen, oder auf sie springen und sie als



Trampolin benutzen, wobei sie allerdings platzen.
Passwort: DSCHINNI, DSCHAFFAR, ALADDIN, ABU

**Flucht aus der Höhle:**
Im ersten Anschnitt scrollt der Bildschirm, Ihr dürft Euch also nicht zu lange am linken Rand aufhalten.

Der zweite Abschnitt ist eine schwierige Flugsequenz auf dem Teppich. Ihr müßt nur beachten, daß Ihr keine Felsbrocken oder Mauern rammt und daß Ihr Euch nicht von der Lava erwischen laßt.
Passwort: ABU, ALADDIN, DSCHINNI, JASMIN

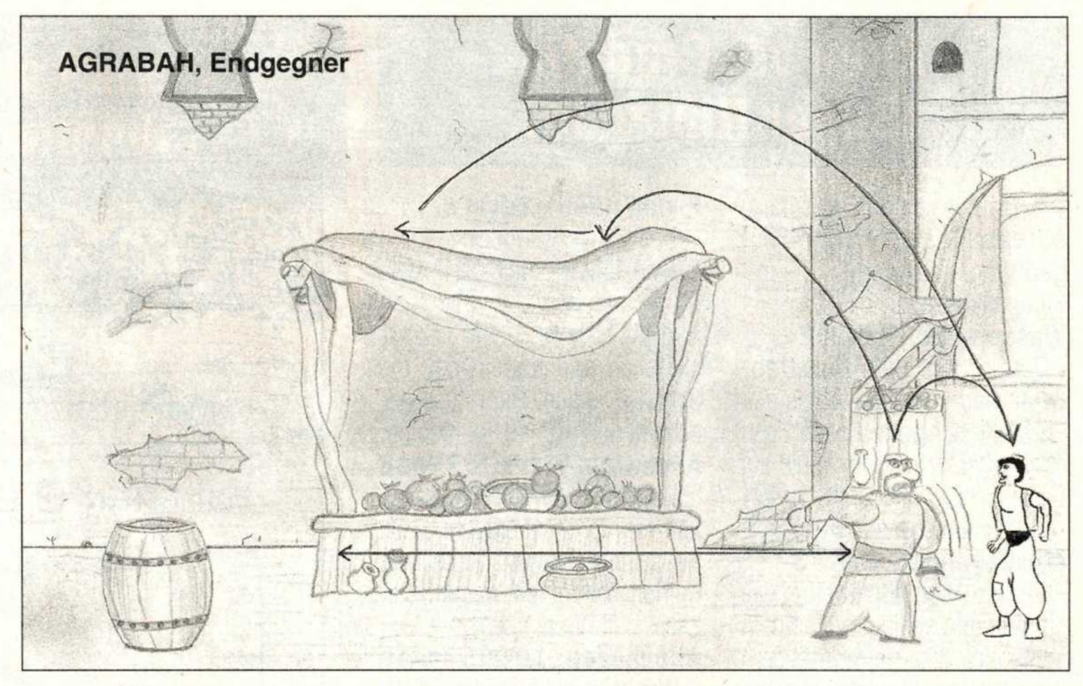
**In der Pyramide:**
Gleich über dem Anfang gibt es ein gut verstecktes Tuch. Im zweiten Abschnitt müßt Ihr von der mit Sand berieselten, nach oben führenden Treppe nach links fliegen, um zu einem Leben zu gelangen.
Passwort: JASMIN, DSCHAFFAR, KÖNIG, JASMIN

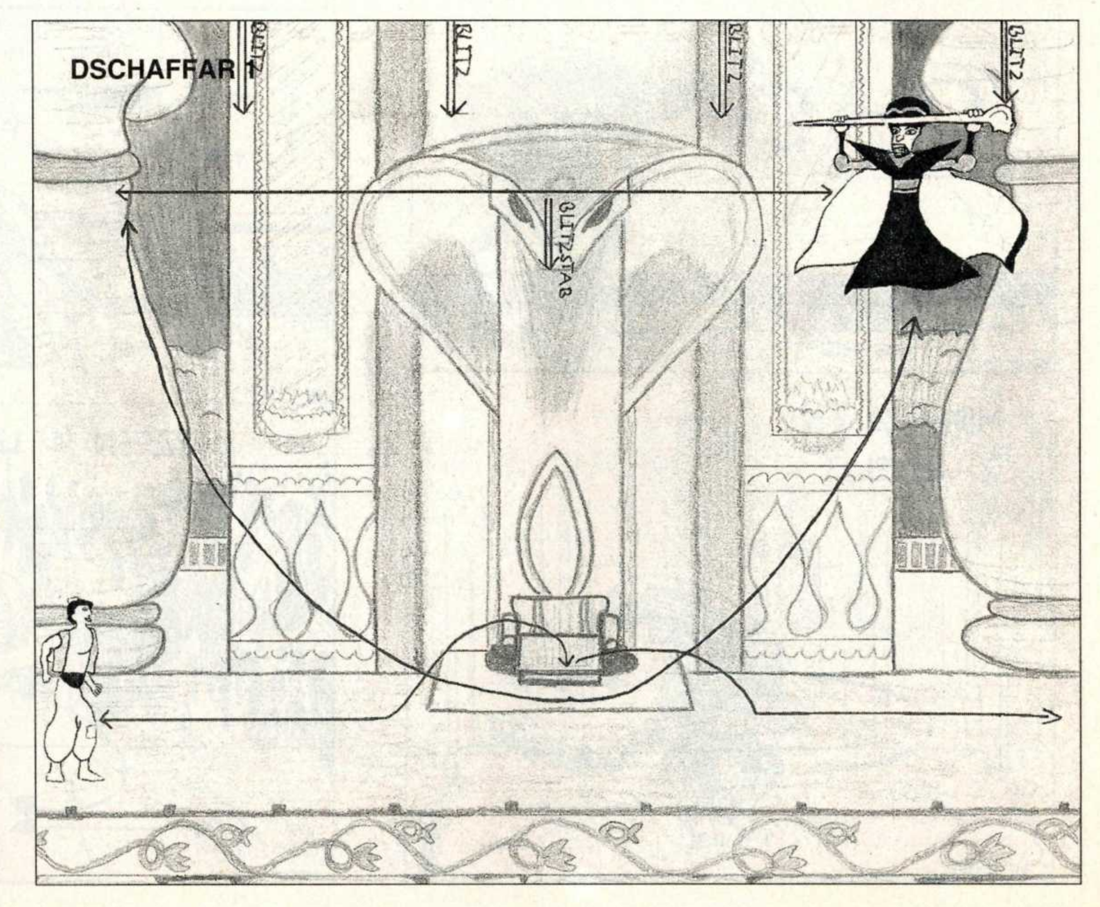
**Bonuslevel:**
Keine Gegner, keine Hindernisse, kein Garnichts, nur Rubine, die darauf warten, eingesammelt zu werden (eine gute Möglichkeit um an die begehrten 50 roten Rubine zu gelangen).
Passwort: DSCHAFFAR, JASMIN, ALADDIN, DSCHAFFAR

**In Dschaffars Schloß:**
Dem Messerwerfer könnt Ihr mit Äpfeln nichts anhaben, obwohl es aussieht, als ob er verwundet werden würde. Die fahrenden Plattformen könnt Ihr umleiten, indem Ihr Euch an die Ringe hängt; die entsprechende Weiche wird dann zur nächsten Schiene im Uhrzeigersinn gedreht.
In Dschaffars Schloß, Endgegner 1: Dschaffar hat drei Angriffs- und eine Verteidigungstaktik:

Am Anfang fliegt er nach links/rechts und spickt seinen Stab in die Mitte des Bodens. Rennt jetzt nach links/rechts und springt in hohem Bogen so über die aus dem Stab kommenden Zauberstrahlen, daß Ihr auf ihm landet und nach oben katapultiert werdet; segelt jetzt auf Dschaffar's Kopf. Habt Ihr ihn dann auch tatsächlich getroffen, müßt Ihr schleunigst in eine Ecke verschwinden, denn jetzt verteidigt er sich mit drei von oben nach unten geschossenen Blitzen. Entweder fliegt er danach auf Euch zu, wobei Ihr einfach in der Ecke geduckt bleibt, oder er läßt ein paar lebende Steinkrüge erscheinen, die Ihr einfach mitÄpfeln abschießt.
Passwort: ALADDIN, JASMIN, ABU, KÖNIG
In Dschaffars Schloß, Endgegner 2: Dschaffar hat sich mittlerweile in eine Kobra verwandelt. Ihr steht auf seinem sich bewegenden Schwanz, während er Euch mit dem Kopf angreift. Benutzt die aus seinem Maul kommenden Eier als Treppe zu seiner Achillessehne (der Teil hinter den Augen). Jetzt wedelt er heftiger mit dem Schwanz so daß Ihr, wenn Ihr nicht rechtzeitig in die Luft springt, im Feuer landet.

Wenn er sich wieder beruhigt hat, greift er Euch mit dem Kopf an. Das ist eine gute Gelegenheit um ihn anzugreifen. Es folgt der (Super-) Abspann.



# Alien vs. Predator (Super Nintendo)

Kim Griesch aus Nürnberg schickte für Euch schöne Endgegner-Zeichnungen mit Kampftaktiken ein:

**Wasseralien – Level 2**

Taucht aus dem Kanal abwechselnd links und rechts auf. Entweder schlägt es nach Euch oder es dreht sich im Kreis auf Euch zu. Ein gekonnter Laserschuß hilft hier weiter.

**Monkeyalien – Level 3**

Dieses Alien hüpft herum wie ein Affe und schlägt mit seinem kraftvollen Arm zu. Kommt dem Vieh am besten nicht zu nahe und benutzt den schweren Laser.

**Chestbursters – Level 4**

Am Levelende fallen viele der Biester über Euch her. Die einzige Möglichkeit, mit ihnen fertig zu werden, ist fortwährend am Boden hin und her zu rutschen.

**Flying Alien – Level 5**

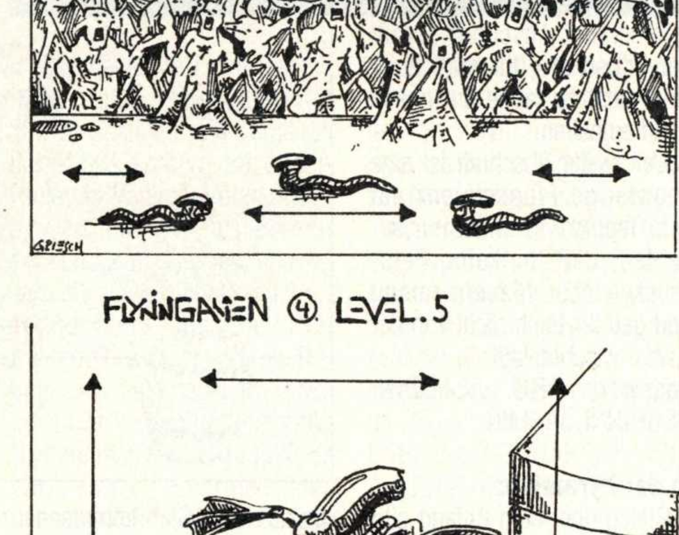
Der vierte Endgegner kann fliegen. Eine Möglichkeit ihn fertig zu machen, ist links und rechts leichte Laser abzuschießen und hoffen, daß die Schüsse treffen. Habt Ihr`s geschafft, dürft Ihr ins Raumschiff.

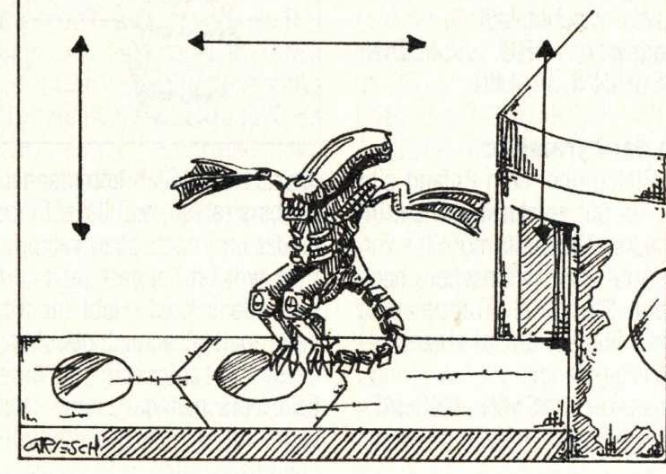
**Alienworm – Level 6, 7 und 8**

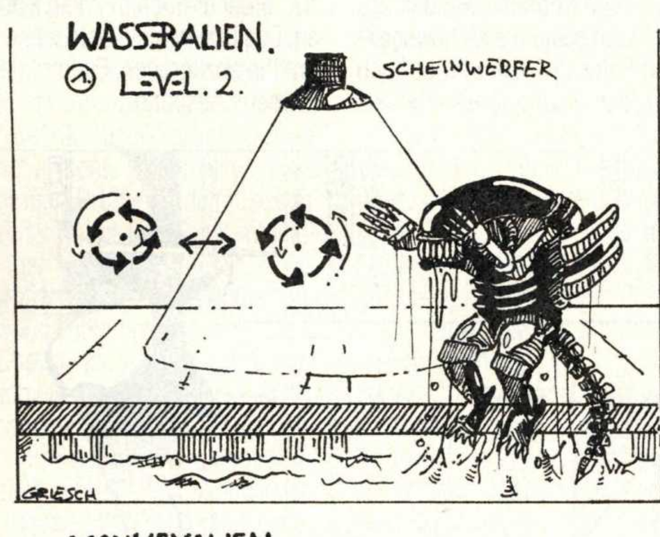
Übler Kerl, der Euch die ganze Zeit verfolgt und versucht, Euch mit seinem Schwanz zu packen. Keinen Nahkampf wagen. Der Laser hilft hieram besten.

**Alienqueen – Level 9 und 10**

Wechselt ständig die Seiten und versucht, Euch immer in der Mitte zuhalten, denn in den Ecken schlägt sie mit ihren Pranken auf Euch ein. Kommt ihr also auf keinen Fall zu nahe. Bewerft sie mit dem Speer oder laßt den Laser blitzen.

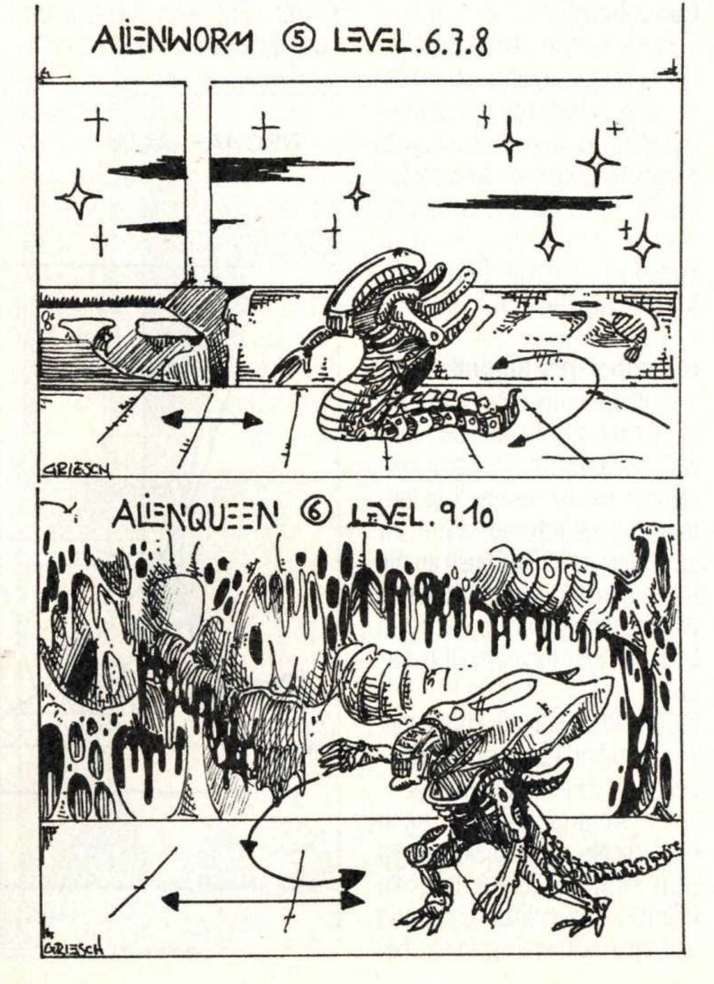








# Jurassic Park (Super Nintendo)

Thomas Lenz aus Königstein beglückt Euch mit Orientierungskarten aller Innenlevels und einiger hilfreicher Tips zur Lösung der sechs Missions

## VISITOR CENTRE (BESUCHER ZENTRUM)

LIFT UG

ZUGANG NUR MIT HAMMOND'S ID !

ALAN GRANT'S ID !

OG LIFT

EXIT

ERDGESCHOSS - LEVEL

## JURASSIC PARK (ORIENTIERUNGSKARTEN):

LEGENDE:

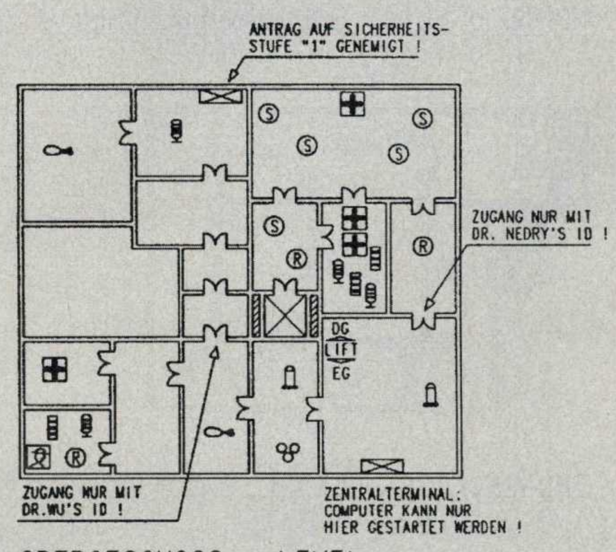
- ID - KARTE
- LEBENSENERGIE (KOMPLETTE HEILUNG)
- LEBENSENERGIE (TEILWEISE HEILUNG)
- EXTRA-LEBEN
- BATTERIE (FÜR NACHTSICHTGERÄT)
- RAKETENWERFER
- BOLA-KUGELN
- GEWEHRMUNITION
- BETÄUBUNGSMUNITION
- GASGRANATEN
- NERVENGASBOMBE (ZUR ZERSTÖRUNG DER RAPTORNNESTER UNBEDINGT NOTWENDIG !)
- EXIT EIN-/AUSGANG
- DURCHGANG
- D DUNKELRAUM (BATTERIE NOTWENDIG)
- R RAPTOR (VELOCIRAPTOR)
- S SPITTER (DILOPHOSAUR)
- RAPTORENEIER (INSGESAMT 18 STÜCK IM GES. PARK VERTEILT)
- TERMINAL

GENERATOR HIER DURCH BERÜHRUNG EINSCHALTEN !

LIFT UG

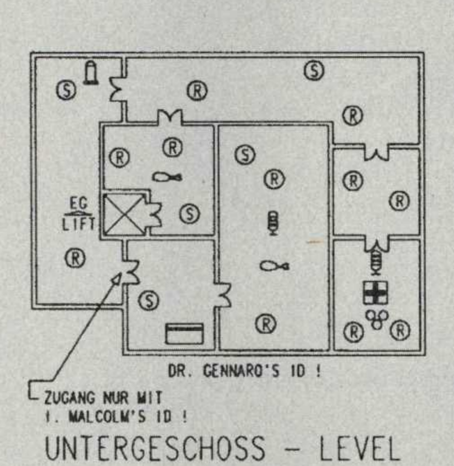
EXIT

ERDGESCHOSS - LEVEL

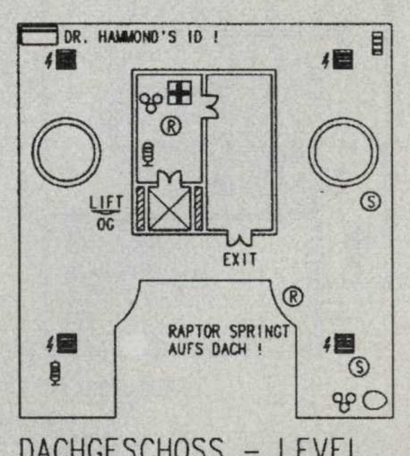



OBERGESCHOSS - LEVEL

## NEBULAR UTILITY SHED (SÜDLICH DES PARKEINGANGS)

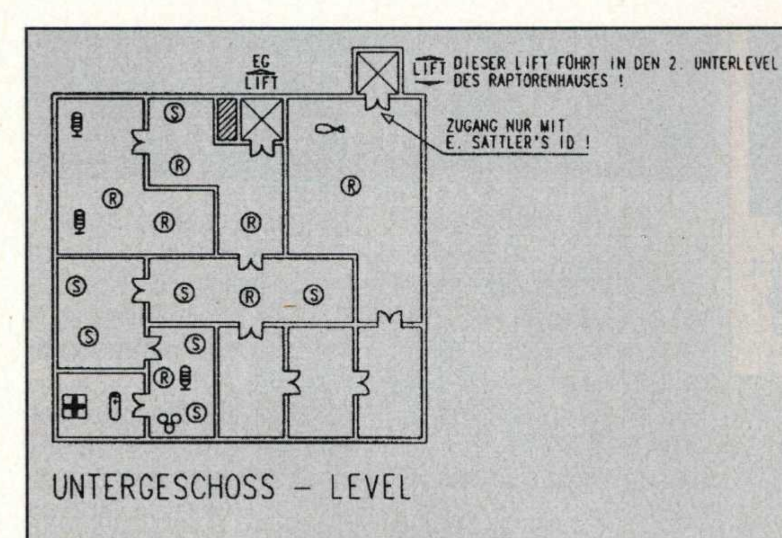



UNTERGESCHOSS - LEVEL

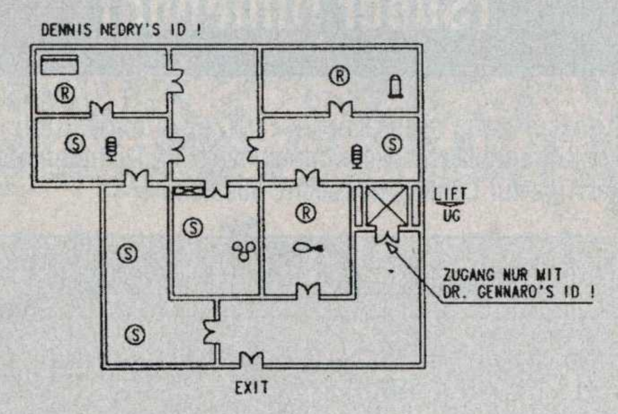



DACHGESCHOSS - LEVEL

## BEACH UTILITY SHED (SÜDWESTEN)

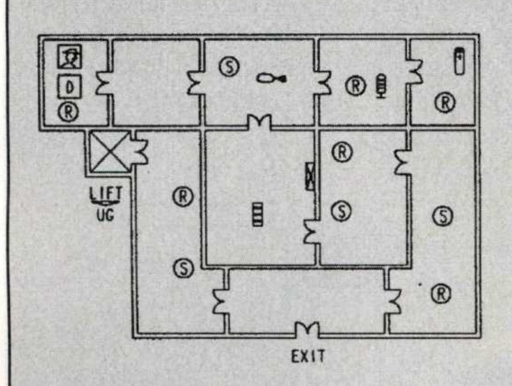



UNTERGESCHOSS - LEVEL

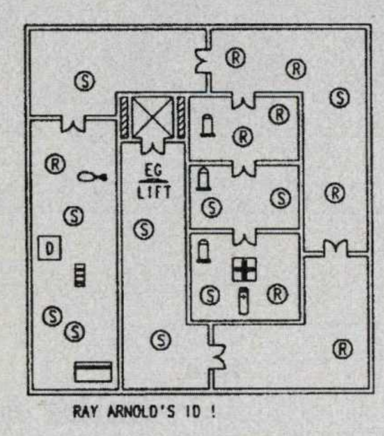



ERDGESCHOSS - LEVEL

## NORTH UTILITY SHED (NÖRDLICHER GERÄTESCHUPPEN)

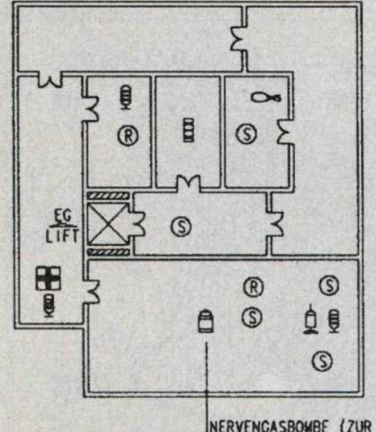



ERDGESCHOSS - LEVEL

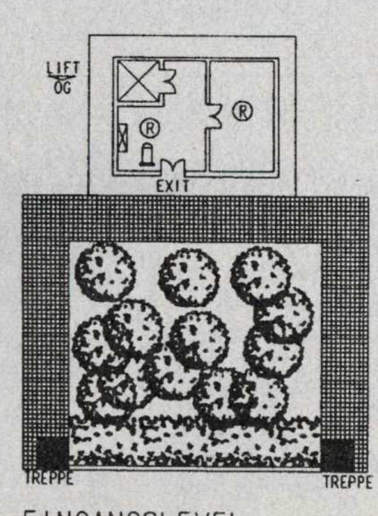



UNTERGESCHOSS - LEVEL

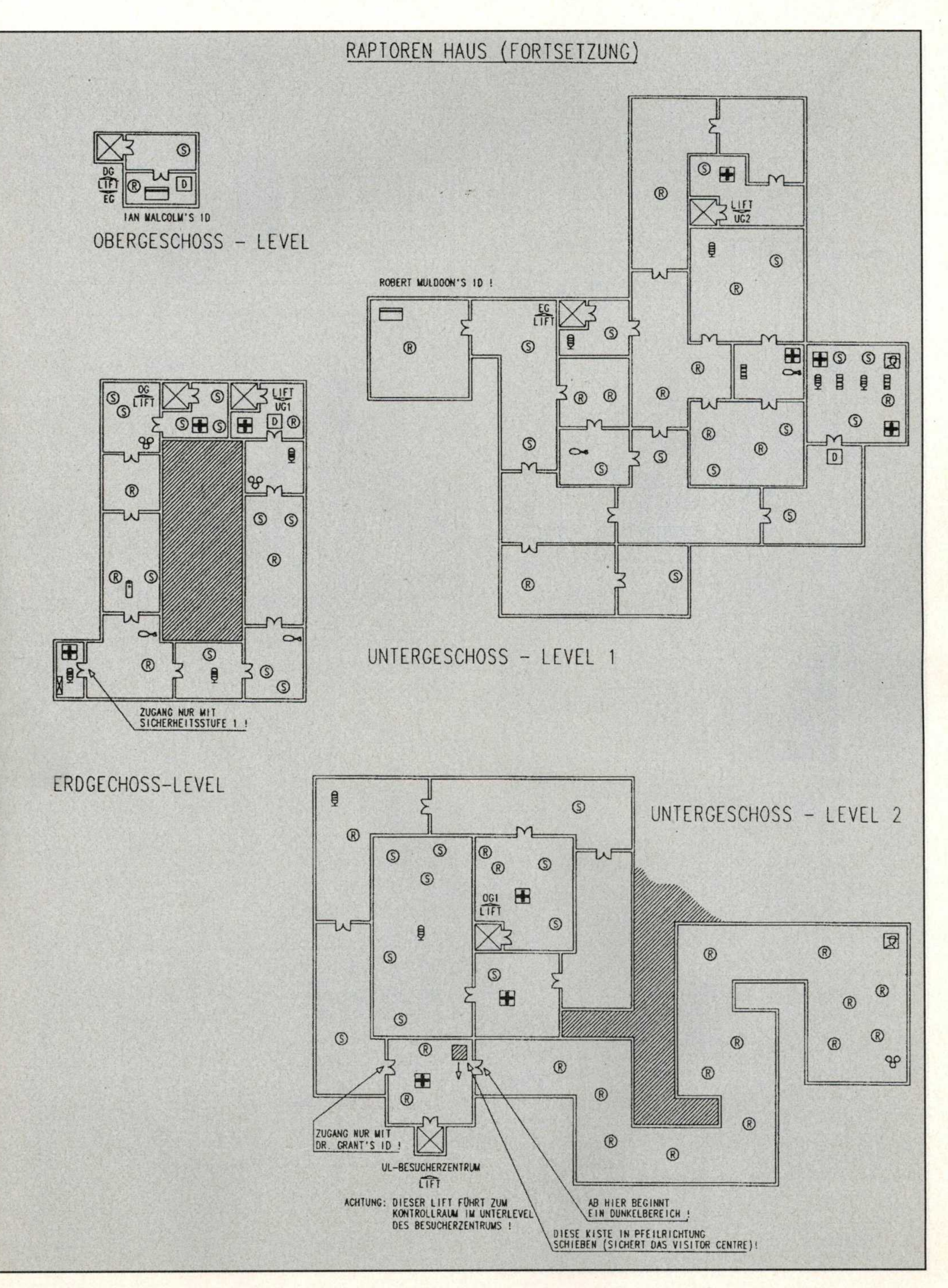
## RAPTOREN HAUS




UNTERGESCHOSS - LEVEL

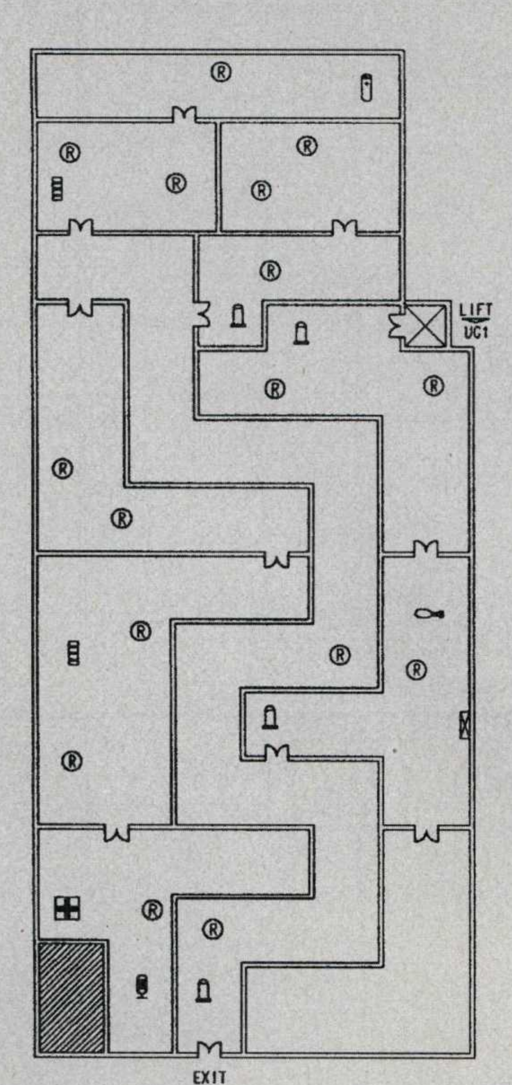



EINGANGSLEVEL

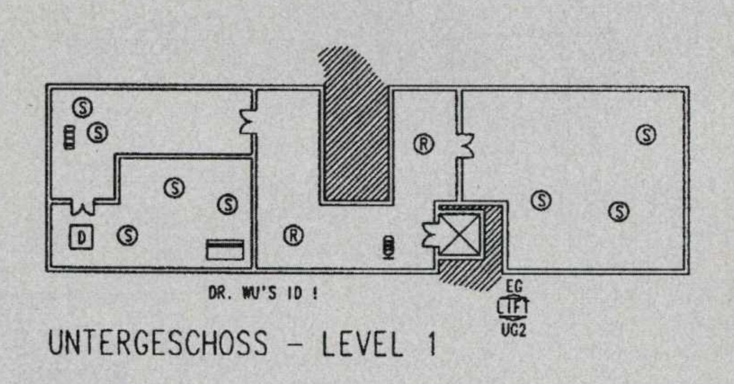

RAPTOREN HAUS (FORTSETZUNG)
DG
LIFT
EG
IAN MALCOLM'S ID
OBERGESCHOSS - LEVEL
ROBERT MULDOON'S ID !
EG
LIFT
LIFT
UG2
UNTERGESCHOSS - LEVEL 1
DG
LIFT
LIFT
UG1
ZUGANG NUR MIT
SICHERHEITSSTUFE 1 !
ERDGECHOSS-LEVEL
UNTERGESCHOSS - LEVEL 2
OG1
LIFT
ZUGANG NUR MIT
DR. GRANT'S ID !
UL-BESUCHERZENTRUM
LIFT
ACHTUNG: DIESER LIFT FÜHRT ZUM
KONTROLLRAUM IM UNTERLEVEL
DES BESUCHERZENTRUMS !
AB HIER BEGINNT
EIN DUNKELBEREICH !
DIESE KISTE IN PFEILRICHTUNG
SCHIEBEN (SICHERT DAS VISITOR CENTRE)!

SCHIFF (SÜDOSTEN)

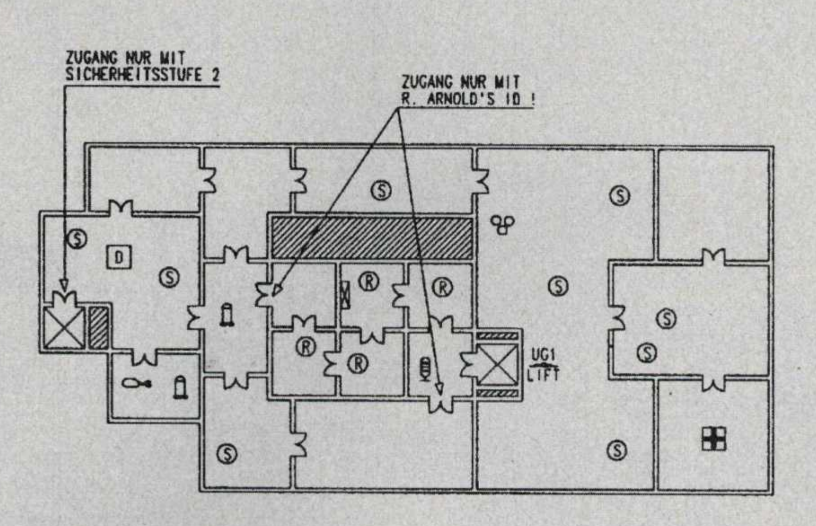
RAPTO



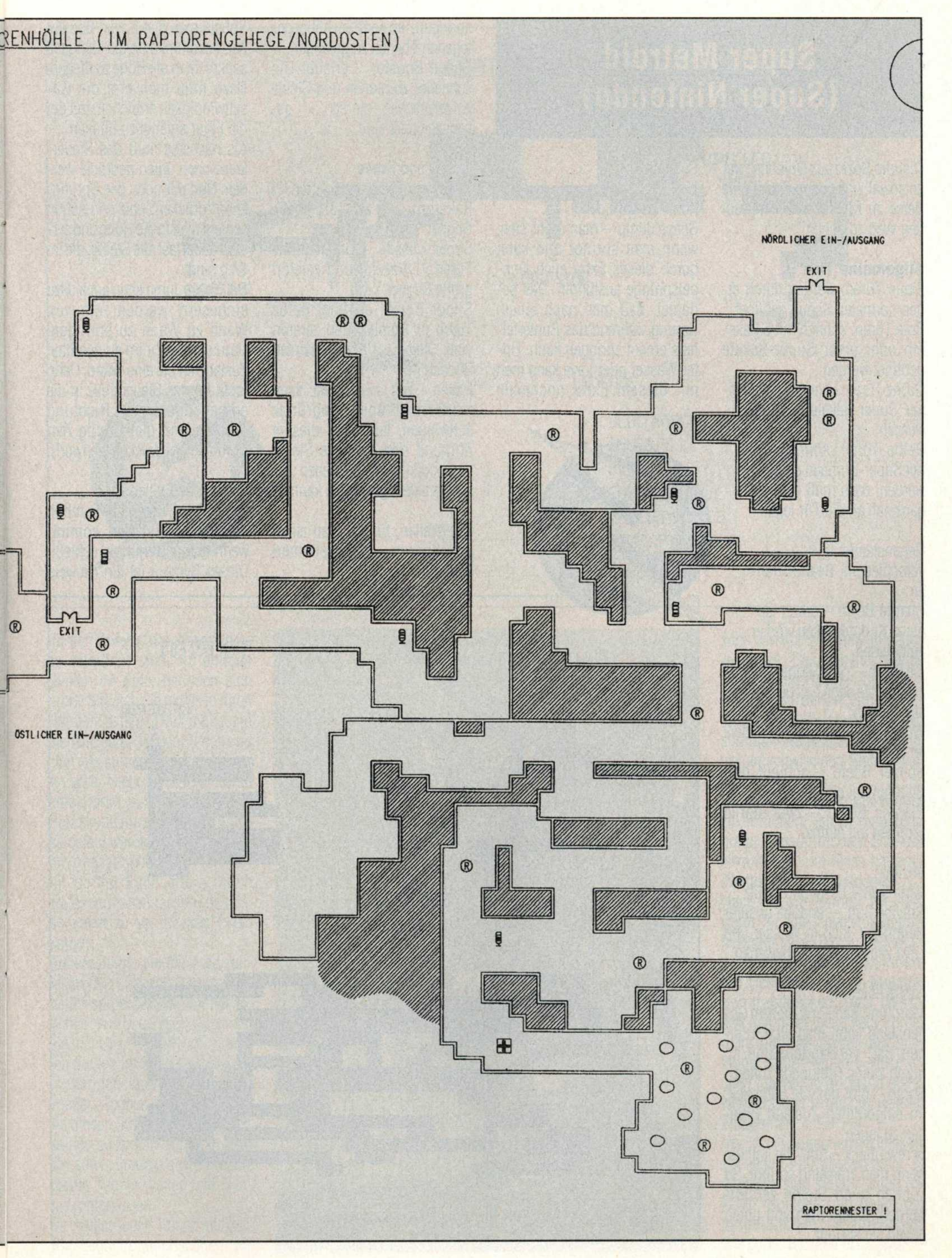

ERDGESCHOSS - LEVEL




UNTERGESCHOSS - LEVEL 1




UNTERGESCHOSS - LEVEL 2


RENHÖHLE (IM RAPTORENGEHEGE/NORDOSTEN)
NÖRDLICHER EIN-/AUSGANG
EXIT
EXIT
ÖSTLICHER EIN-/AUSGANG
RAPTORENNESTER !

# Super Metroid (Super Nintendo)

Claudio Sozio aus Duisburg war so sozial, uns einige Tips für die Reise zu Mother Brain mit auf den Weg zu geben.

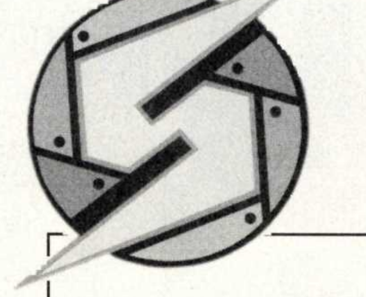
**Allgemeine Tips**
Blaue Türen: werden durch einen normalen Schuß geöffnet
Rote Türen: können mit 5 Raketen oder einer Super-Rakete geöffnet werden
Grüne Türen: können nur mit einer Super-Rakete geöffnet werden
Gelbe Türen: können nur mit Super-Bomben geöffnet werden, dazu muß man sie ganz nah an die Tür legen

Gegenstände:
verschiedene Beam-Strahler:
Charge Beam – durch längeres Knopfdrücken wird er aufgeladen
Ice Beam – friert Gegner ein, und zerstört sie dann erst beim nächsten Schuß
Wave Beam – ein breitgefächerter Strahl
Spazer Beam – schießt drei Strahlen auf einmal
Plasma Beam – zwei starke Strahlen auf einmal

Anzüge:
Varia Suit – besserer Schutz
Gravity Suit – erlaubt unserer Hauptfigur, sich in Wasser und Lava wie draußen zu bewegen

Fähigkeiten:
Morphing Ball – mit diesem Gegenstand kann man sich in einen Ball verwandeln und so durch kleine Öffnungen rollen
Bomb – gibt uns die Fähigkeit, im eingerollten Zustand Bomben zu legen
Screw Attack – tötet die Feinde, wenn man kreiselnd springt. So können auch Steine zerstört werden, indem man von unten gegen sie springt.

Schuhe:
Hi-Jump Boots – erlauben es, höher zu springen
Space Jump – man dreht sich, wenn man springt und kann durch dieses Extra auch Doppelsprünge ausführen. Das bedeutet, daß man nach einem Sprung während des Runterfallens erneut springen kann. Unter Wasser oder Lava kann man mit diesem Extra nochmals springen, um somit zu höher gelegenen Ebenen zu gelangen.
Speed Booster – erlaubt Dir, schneller zu rennen und Steine zu zerbrechen, die so _>_ gekennzeichnet sind.



Waffen und Extras:
Missile – Öffnet rote Türen (5 Raketen) und zerstört große Gegner
Super Missile – Öffnet grüne Türen (1 Rakete) und zerstört große Gegner
Super Bomb – Öffnet gelbe Türen (1 Bombe) und zerstört viele Steine auf dem gesamten Bildschirm
Haken – mit seiner Hilfe kann man sich über Abgründe schwingen, falls über diesem Abgrund oder Lavasee Steine vorhanden sind, an denen der Haken befestigt werden kann.

Fähigkeiten, für die man einen besonderen Gegenstand benötigt:
Sobald man den Speed Booster hat, bekommt man die Fähigkeit senkrecht in die Höhe zu fliegen. Dazu muß man erst die Geschwindigkeit erreichen, mit der die Figur anfängt zu blinken.
Als nächstes muß das Steuerkreuz nach unten gedrückt werden. Nun nur noch den Sprungknopf drücken, und und schon schießt man in die Höhe und zerstört dabei fast alle Steine, die im Weg sind.
Der Space Jump kann auch dazu eingesetzt werden, um von Wand zu Wand zu springen. Dazu springt Ihr im eingerollten Zustand an die eine Wand. Dann müßt Ihr das Steuerkreuz in die entgegengesetzte Richtung drücken und gleichzeitig den Sprungknopf drücken (schwer!).

Schwierige Stellen:
Viele Steine haben ein Symbol, das zum Vorschein kommt, wenn man z.B. auf sie schießt. Dieses Symbol ist ein Hinweis

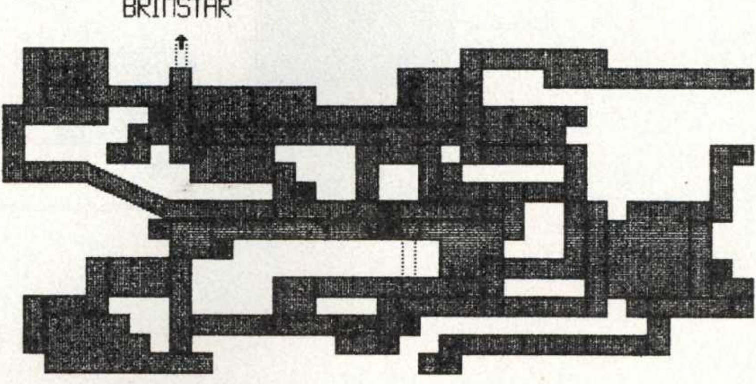
WRECKED SHIP




TOURIAN




NORFAIR



CRATERIA

WRECKED SHIP

BRINSTAR

TOURIAN

BRINSTAR

MARIDIA

BRINSTAR

LEGENDE

- • : GEGENSTAND
- S : SAVESTELLE
- M : MAP
- E : ENERGIESTELLE
- R : RAKETENSTELLE
- ▩ : LEVELENDGEGNER
- B : MOTHER BRAIN

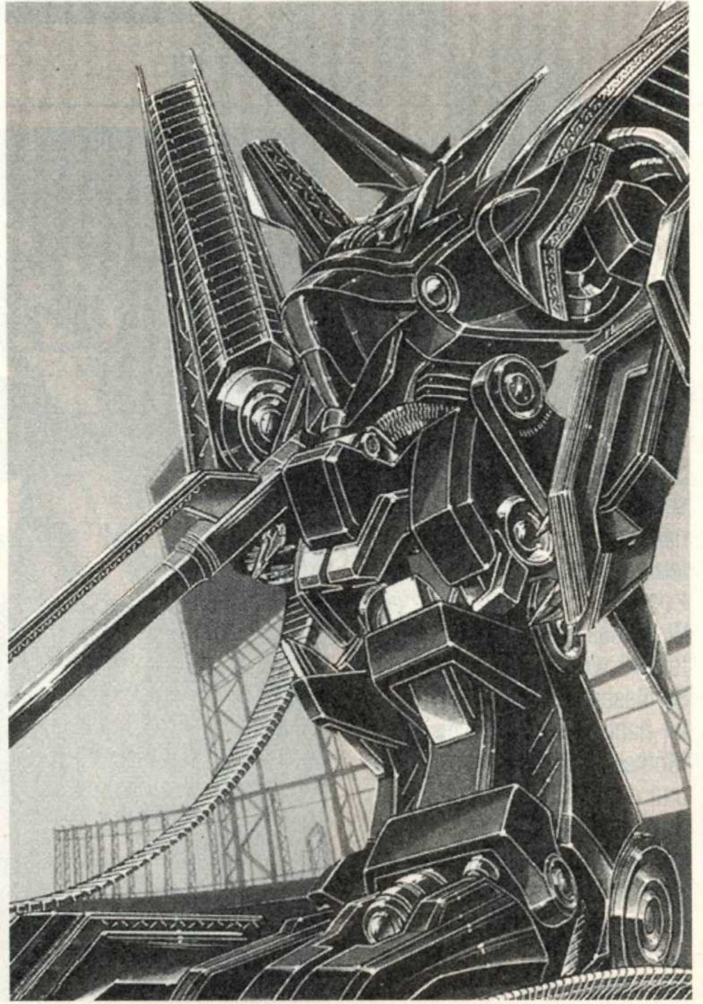
für den Spieler, wie diese Steine zu zerstören sind. An einigen Stellen im Spiel befinden sich große Statuen, die nichts in ihren Händen halten. Dort muß man sich auf deren Hände stellen und sich zusammenrollen.

An einer Stelle läuft man durch eine Röhre aus Glas. In diese Röhre muß nur eine Super-Bombe gelegt werden, und ein weiterer Weg ist geöffnet.

Ihr solltet Euch öfters durch Treibsand fallen lassen, da man so meist zu versteckten Orten kommt.

Außerhalb der Norfair Area solltet Ihr den Eisstrahl ausschalten, da Ihr so die Gegner mit nur einem Schuß beseitigen könnt und sie nicht vorher einfriert. An vielen Stellen im Spiel sind Röhren vorhanden, aus denen immer wieder Gegner hervorkommen. An diesen Stellen ist es möglich, seinen gesamten Vorrat an Waffen sowie Energie aufzustocken, da die Gegner Waffen und Energie hinterlassen.

Ihr solltet jeden Raum mit dem Röntgenblick durchsuchen, um auch wirklich alle Geheimgänge zu finden. Des weiteren sollten wirklich alle Räume aufgesucht werden, in denen Extras versteckt sind. Meist wird ein bestimmter Gegenstand benötigt, um an schwierigen Stellen weiterzukommen.



Um höher gelegene Plattformen zu erreichen, ist es manchmal nötig, Gegner mit dem Eisstrahl einzufrieren, um diese dann als Plattformen zu gebrauchen.

Nach Turion kommt Ihr erst, wenn Ihr alle Level-Endgegner beseitigt habt. Bevor Ihr jedoch nach Turion geht, solltet Ihr Euren gesamten Super-Missile-Vorrat auffrischen, da es, falls Ihr erst mal unten seid, kein Zurück mehr gibt. Ihr solltet dort auch keine Super-Missile verbrauchen, da Ihr sie dringend gegen Mother Brain benötigen werdet.

Endgegner:

Vor den Endgegnern solltet Ihr auf jeden Fall abspeichern. Zu verletzen sind sie nur durch Raketen, Bomben und durch den aufgeladenen Beam-Schuß. Wenn die Raketen im Kampf je-

MARIDIA

CRATERIA

BRINSTAR

CRATERIA

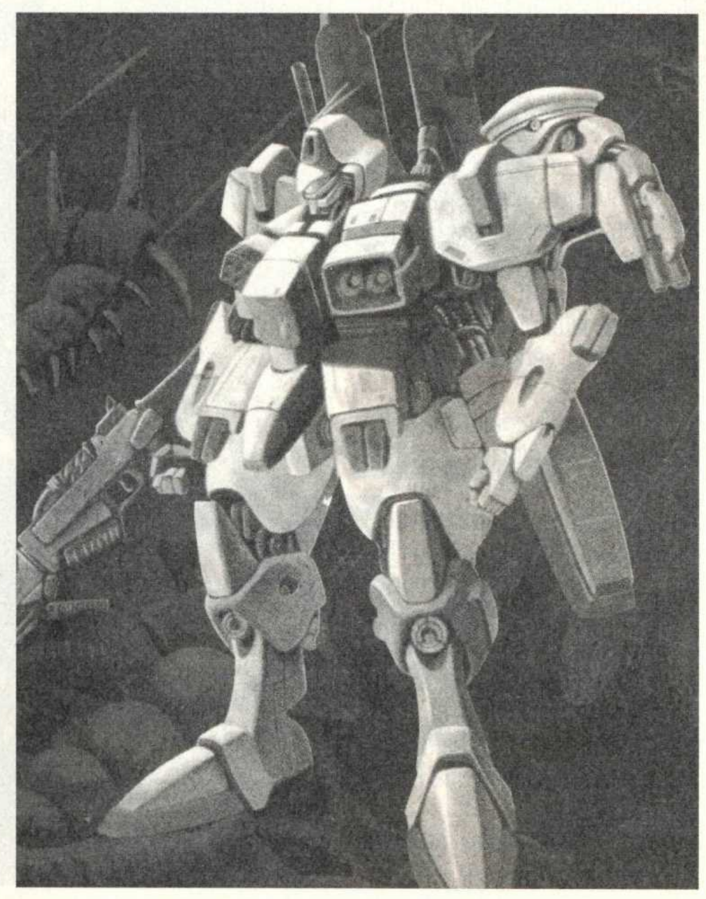
BRINSTAR ← → BRINSTAR

CRATERIA

MARIDIA

NORPAIR

doch zur Neige gehen, solltet Ihr auf die Geschosse der Endgegner schießen, da diese meist Extras hinterlassen. Für Mother Brain benötigt man eine besondere Taktik. Als erstes solltet Ihr Euch den Weg zu Mother Brain freischießen.
Das bedeutet, daß Ihr alle Öffnungen, die versperrt sind, mit Raketen freischießt.
Wenn Ihr bei Mother Brain, die sich in einem Glasgefäß aufhält, angekommen seid, geht Ihr am besten sofort wieder raus aus dem Raum, um nochmals Raketen aufladen zu gehen.
Jetzt könnt Ihr sofort zum Gefäß laufen, da Ihr Euch schon vorher den Weg freigeschossen habt. Das spart Munition.
Nun müßt Ihr mit Raketen so lange auf das Glasgefäß schießen, bis Mother Brain vernichtet zu sein scheint.
Jetzt müßtet Ihr noch ca. 50 Raketen haben. Sobald Mother Brain aufgestanden ist, bewegt Ihr Euch genau unter ihren Kopf und feuert mit Beam-Schüssen auf den Kopf.
Die einzige Waffe, mit der Euch Mother Brain so treffen kann, sind Bomben, die sie auf den Boden wirft.
Denen könnt Ihr jedoch mit einem Sprung leicht ausweichen. Sobald der Gegner mit Feuer aus seinen Armen feuert, lauft Ihr nach rechts und feuert mit Euren letzten Raketen schräg auf den Kopf.
Wenn das noch nicht ausreicht, feuert weiterhin mit Beam-Schüssen von dort.
Ihr habt es fast geschafft, wenn Mother Brain ihr Gehirn auflädt und dann mit einem mächtigen Strahl auf Euch schießt. Diesen könnt Ihr jedoch nur überleben, wenn Ihr noch ca. 300 Energiepunkte habt. Falls nicht, tötet euch der Strahl. Ab hier wird nicht mehr verraten.



# Secret Of Mana (Super Nintendo)

Florian Tewes aus Oelde beglückte uns mit einer detaillierten Komplettlösung zum Rollenspiel-Geheimtip des Jahres:

Nach dem Sturz von der Brücke zieht Ihr das Schwert aus dem Stein und schlagt Euch bis nach POTOS VILLAGE durch. Auf dem Weg dorthin sollltet Ihr Eure ersten Erfahrungspunkte sammeln. Unterhaltet Euch nun mit den Dorfbewohnern und besiegt, in der durch ein Erdbeben entstandenen Höhle, schließlich den Dämon. Ihr bekommt einen MANA-SWORD-ORB und werdet von JEMA, dem KNIGHT in der Gastwirtschaft beauftragt ihn am WATER-PALACE zu treffen und dort mit SAGE LUKA zu sprechen. Ihr werdet nun zum Dorfältesten gerufen, welcher Euch aus Potos-Village verbannt. Macht Euch jetzt zum Water-Palace auf. Dieser liegt von Potos-Village in nordwestlicher Richtung. Unterwegs könnt Ihr noch bei NEKO'S einkaufen. Vor dem Water-Palace trefft Ihr auf eine Gruppe von Soldaten, welche von DYLUCK angeführt werden. Diese haben den Auftrag, die Hexe im HAUNTED-FOREST zu vertreiben. Im Water-Palace erfahrt Ihr von SAGE LUKA die Machenschaften des Imperiums.
Gleichzeitig erhaltet Ihr einen MANA SEED und den Speer (SPEAR). Außerdem könnt Ihr bei Ihr absaven und Eure Hitpoints auffüllen lassen. Von LUKA erhaltet Ihr den Auftrag zu GAIA'S NAVEL zu gehen. Während des Gespräches verläßt Jema den Water-Palace, um in Pandora (KINGDOM OF PANDORA) nach dem Rechten zu sehen. Auf dem Weg dorthin werdet Ihr von Goblins überfallen. Allerdings werdet Ihr schon bald von einem Mädchen gerettet. Seid Ihr nun in Pandora angekommen, betretet Ihr sofort das Schloß. Dort wird sich Euch das Mädchen, welches Euch von den Goblins gerettet hat, anschließen. Mit Ihr in der Party, wird Eure Aufgabe, die Hexe aus dem Haunted Forest zu vertreiben, erleichtert. Um allerdings dorthin zu gelangen, verlaßt Ihr Pandora nach Westen und folgt den Schildern bis Ihr in den Wald teleportiert werdet. Durchlauft diesen, bis Ihr an eine scheinbar (!) undurchdringliche Hecke gelangt. Eure Gefährtin wird Euch von einem Schmied (BLACKSMITH) in Gaia's Navel erzählen. Verlaßt daraufhin den Wald wieder und betretet Gaia's Navel. Eure Gefährtin wird Euch jetzt mit hineinbegleiten. Betätigt die Totenkopf-Schalter und nehmt auf dem Weg zur VILLAGE OF DWARFES das magische Seil (MAGIC ROPE) mit. Benutzt Ihr dieses in einem Dungeon, so werdet Ihr an den Anfang zurückteleportiert. Habt Ihr die Village of Dwarfes erreicht, solltet Ihr Euch die SPRITE-SHOW in einem der Räume anschauen und anschließend 100 Goldstücke spenden.
Nun in den Raum neben der Bühne und Ihr werdet Zeuge, das die Geschichte des SPRITE CHILDS eine Lüge war. Nachdem Ihr nun die 150 Goldstücke erhalten habt, steht der Kampf mit TROPICALLO an. Dieser spuckt einen stacheligen Ball auf Euch. Lockt diesen auf einen Felsen. Achtet auf seine stacheligen Fänge und Tropicallo dürfte bald das Zeitliche segnen. Ihr erhaltet nun den SPEAR'S ORB. Erklärt Ihr Euch jetzt auch noch bereit, das SPRITE CHILD zu begleiten, ist Eure Party komplett. Um Euch die Quest etwas zu erleichtern, überreicht Euch der Dorfälteste einen Bogen (CHOBIN'S BOW). Bevor Ihr das Dorf jedoch verlaßt, solltet Ihr noch WATTS, den Schmied, besuchen.
Von ihm bekommt Ihr die WATTS AXE. Verlaßt das Dorf der Dwarfes durch den Ausgang in Watts Schmiede, und laßt Euch anschließend wieder in den Haunted Forest teleportieren. Betätigt dort den Bodenschalter, damit eine Ebene höher ein Weg entsteht. Nun solltet Ihr bald das Schloß der Hexe ELINEE erreichen (ELINEE'S CASTLE). Betretet dies und befreit die Soldaten im Keller. Stellt nun alle Personen Eurer Party auf den Schalter oberhalb des Kellers und ein Übergang wird sichtbar.
Verlaßt den folgenden Raum durch die mitttlere Tür (die anderen sind Fallen) und wenige Räume später steht Ihr Elinee persönlich gegenüber. Nach einem kurzen Wortwechsel schickt sie den verzauberten DYLUCK zu THANATOS, welcher sich in den Ruinen in Pandora aufhält. Anschließend wird Eure Party kurz von dem SPIKY TIGER belästigt, welcher jedoch keine Ausdauer zeigt (sitzt er auf einer der beiden erhöhten Plattformen, muß Euer Schwert aufgeladen sein, um ihn dort zu treffen). Ist er besiegt, geht der BOOMERANGS ORB in Euren Besitz über. Redet erneut mit Elinee, und der böse Zauber, welcher über Ihr lag, hat seine Wirkung verloren. Ihr bekommt zum Dank von Ihr 50 Goldstücke und eine



Peitsche (THE WHIP). Verlaßt jetzt das Anwesen der Hexe und sucht Luka im Water Palace auf. Sie beauftragt Euch UNDINE zu besuchen. Ihr findet sie, wenn Ihr vom Water Palace nach Nordosten geht. Habt Ihr die Höhle betreten, müßt Ihr alsbald mit dem BITING LIZARD kämpfen. Wenn der Kampf vorüber ist, erhaltet Ihr den GLOVE'S ORB. Auch tut sich ein Durchgang, welcher Euch direkt zu Undine bringt, auf. Undine lehrt Euch die Anwendung Ihrer Magie (UNDINE) und übergibt Euch eine weitere Mana-Waffe, den POLE DART. Vor Undines Höhle ist außerdem eine sehr geeignete Stelle, um Eure Erfahrungs-Waffen- und Magiepunkte in die Höhe zu treiben, da Ihr jederzeit von Luka im benachbarten Water Palace geheilt werden könnt. Ihr solltet solange trainieren, bis jeder Charakter ca. 160 Hitpoints hat. Macht Euch jetzt auf den Weg zum UNDERGROUND-PALACE in Gaia's Navel. Verlaßt dazu das Dorf der Dwarfes durch den Ausgang, welcher nach Norden führt. Benutzt im folgenden Raum den FREEZE-Zauber (UNDINE) auf den CRYSTAL ORB, und die Lava fließt ab. Betätigt dann im übernächsten Raum (CHESS KNIGHTS) die beiden Schalter, und der Leuchter, welcher den Durchgang versperrte, ist verschwunden. Ihr erreicht nun einen Abgrund. Stellt Euch neben den Pflock im Boden und schlagt mit der Peitsche auf den Pflock auf der anderen Seite des Abgrunds. Einige Räume später vertreibt das Sprite Child den GNOME und ebnet Euch so den Weg zum Kampf mit dem FIRE GIGAS. Dieser ist schnell besiegt (erst Magie benutzen bis die MP's aufgebraucht sind und dann Kampf). Ein AXE'S ORB entschädigt Euch für die Mühe (?). Im nächsten Raum erhaltet Ihr von dem GNOME die Gabe, seine Magie anzuwenden. Außerdem bekommt Ihr das zweite Mana-Seed (MANA POWER-2). Macht nun Gebrauch vom Magic Rope und Ihr befindet Euch nahe der Village of Dwarfes. Frischt dort Eure Energie auf und saved ab. Geht nun nach Pandora und sprecht dort mit PHANA, welche sich im Süden der Stadt aufhält. Sie wird Euch den Weg zum Unterschlupf von Thanatos freimachen. Im Palast sucht Ihr solange, bis Ihr zu Thanatos gelangt. Nach einem kurzem Wortwechsel, werdet Ihr durch eine Falltür zu einem Kampf mit einer dreiäugigen Mauer gezwungen. Bewegt diese sich auf Euch zu, benutzt nur noch Magie. Ist der Kampf für Euch entschieden, erhaltet Ihr einen BOW'S ORB. Auch ist es jetzt möglich, mit allen Figuren zu sprechen. Redet mit Jema und befolgt seinen Rat. In Pandora sind jetzt auch fast alle Einwohner zu einem Gespräch bereit. Besucht den König, der Euch aus lauter Dankbarkeit den SWORD'S ORB, den SPEAR'S ORB und viele Goldstücke schenkt. Nun ab zum Water Palace, wo Euch Luka bereits ungeduldig erwartet: das Water Seed wurde gestohlen und befindet sich in den Händen der SCORPIONS ARMY, welche Ihren Sitz in Gaias's Navel hat. Dort angekommen, lassen wir unsere Waffen schmieden (es empfiehlt sich, nur das Schwert (Hauptcharakter), den Boomerang (Sprite Child) und den Speer (Zauberin) schmieden zu lassen). Sprecht anschließend mit Jema und laßt Eure drei Freunde todesmutig in das Loch im Boden fallen. Auf dem Raumschiff der Scorpions Army erhaltet Ihr nun den WHIP'S ORB. Nach einem kurzen Gespräch wird KILROY auf Euch losgelassen. Er dürfte jedoch von Eurer jetzt schon etwas schlagkräftigeren Party bald besiegt sein. Ihr bekommt den JAVELIN'S ORB und das gestohlene Water Seed. Dies bringt Ihr alsbald zurück in den Water Palace, wo Euch eine böse Überraschung erwartet: GESHTAR und das IMPERIUM warten auf Euch und entwenden Euch das Water Seed erneut. Auch müßt Ihr gegen JABBERWOCKY antreten. Er dürfte Eure Party jedoch nicht vor unüberwindbare Probleme stellen. Nach dem Kampf erhaltet Ihr einen BOW'S ORB und nachdem Ihr mit Jema gesprochen habt auch noch einen WHIP'S ORB. Laßt Euch jetzt vom CANON TRAVEL CENTER nahe Potos ins UPPERLAND schießen. Sprecht alle Schweine (MOOGLES) an und Ihr werdet gebeten, die PEBBLERS zu vertreiben. Um diesen Auftrag zu erfüllen, geht Ihr ins Dorf der blauen Igel(?) und vernichtet diese. Danach können die MOOGLES Ihr Dorf wieder besiedeln. Natürlich sprecht Ihr mit allen Bewohnern und nehmt den Inhalt der beiden Truhen (GLOVE'S ORB, AXE'S ORB) mit. Ihr erfahrt zusätzlich noch, daß sich ein geheimer Durchgang auftut, wenn Ihr die Jahreszeiten von Frühling an (lila), über Sommer (grün), Herbst (braunes Blattwerk) und Winter (logischerweise weiß) zu Frühling hin durchquert. Ihr tut wie Euch geraten und könnt nun das Frühlingsszenario über einen Pfad verlassen, welcher anfangs durch einen Teich versperrt war. Zwei Bildschirme weiter erwartet Euch der SPRING BEAK. Benutzt Magie und schnell wird ein Brathähnchen aus ihm (BOOMERANG'S ORB). Im Palast erhöht sich Eure Mana-Power auf 3 und wir treffen den Großvater des Sprite Childes (SYLPHID). Von ihm erhalten wir seine Magie (SYLPHID). Diese benutzt Ihr beim Crystal Orb westlich vom Frühlingsbild und der Weg in neues Gebiet wird frei. Gelangt Ihr in eine Höhle (weit im Norden), so solltet Ihr dort, um weiterzukommen, die Axt sprechen lassen. Betretet alsbald das Schloß der Pilze (TRUFFLE CASTLE). Nehmt eine Etage höher noch den Javelins Orb mit. Unten im Palast werdet Ihr schließlich den Eingang zum nächsten Dungeon finden. Benutzt dort die Peitsche und die Earth-Slide Magie auf den Crystal Orb, um den Aufstieg zum nächsten Endgegner (GREAT VIPER) freizulegen. Anschließend geht ein Sword's Orb in Euren Besitz über. Sucht weiter und bald werdet Ihr den sagenumwobenen "Weißen Drachen" (FLAMMIE) finden. King Truffle erklärt sich nun bereit, Flammie bei sich aufzunehmen und zu erziehen. Außerdem eröffnet er einen weiteren Canon Travel Center. Dieser steht im Süden des Waldes zu unseren Diensten. Ist Eure Party dort angekommen, so könnt Ihr Euer nächstes Ziel selbst aussuchen (Ich empfehle ICE COUNTRY). Habt Ihr meinen Rat befolgt, werdet Ihr in TODO VILLAGE "landen". Dort habt Ihr die Gelegenheit, Euch mit neuen Rüstungen einzudecken. Verlaßt das kleine Dörfchen und geht in den Wald, wo Ihr RUDOLPH, einen Elch (!) treffen werdet. Im Haus seines



verlorenen Herrchens findet Ihr einen Spear's Orb. Der nahegelegene C. Tr. Center kann Euch nach MANTANGO und KAKKARO bringen. Beim weiteren Erforschen des Waldes treffen wir auf einen weiteren Endgegner: BOREAL FACE, der gewisse Ähnlichkeiten zu Tropicallo nicht verbergen kan (Bow's Orb). Weiter im Norden liegt das Wärmeparadies TROPICS. Dort öffnet Ihr den Ofen und schenkt damit SALAMANDO die Freiheit. Von ihm erhalten wir die Fähigkeit, nun auch die SALAMANDOO-Magie anzuwenden. Voll ausgerüstet, verlassen wir nun die Tropics und erreichen bald darauf im Norden den ICE PALACE. Bevor Ihr diesen betretet, solltet Ihr jedoch absaven (TRADER CAT). Seid Ihr im Ice Palace, betätigt Ihr dort zuerst den rechten Bodenschalter, um passieren zu können. Im nächsten Raum erst den linken Schalter und zwei weitere Räume später zuerst den linken und dann den rechten Schalter, damit die Tür in der Wand sichtbar wird. Sucht weiter und schließlich werden sich Euch drei TONPOLES, welche sich später in BITING LIZARDS verwandeln, in den Weg stellen. Beantwortet die nächste Frage mit einem klaren "NO". Daraufhin bekommt der FROST GIGAS (Salamander ist hier hilfreich) von unserer Party eine Lektion erteilt. Ihr erhaltet Boomerang's Orb. Ihr trefft auf SANTA CLAUS, Rudolph's verlorenen Herren. Er übergibt Euch das FIRE SEED. Nun laßt Euch vom C. T. Center zuerst nach Matango und von dort nach Kakkara schießen. Dort angekommen, lauft Ihr so lange (planlos) durch die Wüste, bis Ihr das Luftschiff (REPUBLICS SECRET SANDSHIP) findet. Dort werdet Ihr vom COMMANDER mit an Bord genommen. Unsere Party wird dort zum ersten Mal getrennt. Unterhaltet Euch jetzt mit jedem (2xSERGO). Dieser wird Euch zur Flucht verhelfen. Wir können uns jetzt auf dem Luftschiff umsehen (saven könnt Ihr auf dem obersten Deck). Befreit anschließend das verfressene Sprite-Child. Bei den zwei Wachen hilft das Sprite-Child, die Party wieder komplett zu machen. Wieder an Deck sprecht Ihr mit GESHTAR, welcher Euch gegen einen MECH RIDER antreten läßt (no Problem!). Von einem der Soldaten erfahren wir nun von Kakkara (im Norden) und vom FIRE PALACE (im Westen). Ein anderer Soldat erzählt von einem Rettungsteam (RESCUE TEAM) und bringt Euch sicher nach draußen. In Kakkara saved Ihr schließlich ab und erfahrt von den Einwohnern, daß akuter Wassermangel herrscht. Ab zum Fire Palace im Westen. Dort durchquert Ihr die linke Tür und löscht den Crystal Orb mit Salamander (EXPLODER). Die Lava wird nun abfließen. Beim nächsten Crystal Orb verrichtet der FIREBALL seine Dienste. Im selben Raum findet Ihr 1000 GP'S in der Truhe. In einer der weiteren Türen findet Ihr noch einen Axe's Orb. Betätigt den Schalter auf dem Podest, damit in der Wand ein Ausgang frei wird. Eine Etage höher solltet Ihr die Peitsche benutzen. Benutzt den Schalter vor dem Cry Orb und aktiviert diesen mit der Freeze Magie. Fast alle Leuchter werden jetzt erlöschen. Schlagt gegen diesen und ein weiterer Gang tut sich vor Euren Augen auf. Nun bekämpft den MINOTAUR (SYLPHID) um den J. Orb zu erhalten. Eure Mana Power wird sich im nächsten Raum auf 4 erhöhen. Verlaßt den Fire Palace mit dem"Magic Rope". In Kakkara besteigen wir schließlich die Kanone (C. T. C. ) und lassen uns zur EMPIRE SOUTHTOWN bringen. Wichtig ist dort MARA. Sie befindet sich oben links. Habt Ihr sie gefunden, wird sie Euch einen Zahlencode für den Eingang rechts in der Stadt anvertrauen (634) . Sucht dort den richtigen Weg (try & error) , bis Ihr zur RESISTANCE kommt. Jetzt könnt Ihr in der Stadt absaven. Geht zu den Ruinen im Nordosten, und nach einem Gespräch mit PHANA wird diese von KHRISSIE



zum Doktor gebracht. Jetzt begibt man sich zur Ruine. Haltet Ihr Euch dort rechts, bekommt Ihr den Bow's Orb. Entscheidet Ihr Euch für die linke Seite, erhaltet Ihr den Spear's Orb. Nehmt jetzt die mittlere Tür in der Eingangshalle. Um die Stacheln vor der Tür wegzubekommen, müßt Ihr den Schalter im Südwesten finden und betätigen. Alle Stacheln sind jetzt verschwunden. In der oberen Ebene werdet Ihr jetzt einen Sword's Orb finden. Die Stacheln in der unteren Ebene verdeckten einen Schalter, der eine Tür in der Wand erscheinen läßt. Ab durch die Tür und weiter, bis Ihr einen neuen Schalter sichtet. Dieser wird erneut Stacheln verschwinden lassen. Bald darauf müßt Ihr gegen die DOOM'S WALL antreten (Whip's Orb). Im nächsten Raum redet Ihr mit Dyluck und geht durch die obere Tür. Eurer Party steht ein Kampf mit dem VAMPIRE bevor. Verwendet nur Magie. Ist Vampire nur noch Legende, wird Euch ein B. Orb übergeben. Verlaßt die Ruinen und frischt Eure Vorräte auf. Im Hauptquartier der Resistance werdet Ihr aufgefordert, mit ins Schloß zu kommen. Seid Ihr dort angekommen, gehen wir zum EMPORER, welcher uns in ein Verlies wirft. Dort steht nach einem Gespräch mit einem Soldaten, der (langweilige) Kampf mit dem METAL MANTIS an (Glove's Orb). Benutzt den Teleporter und springt über den Abgrund. Öffnet die Truhe (1000 GP'S) und im nächsten Raum befreien wir unsere Freunde. Nun aus dem Schloß hinaus und die schmale Treppe rechts vom Haupteingang erklimmen (Axe's & Whip's Orb). Sucht weiter, bis Ihr schließlich einen Teleporter benutzen könnt. Den nächsten Raum verlassen wir nach Norden, um dort dem MECH RIDER eine Niederlage beizubringen (J. Orb). Eure Party wird überraschend von King Truffle besucht, der Euch die FLAMMIE DRUM aushändigt. Mit Ihr könnt Ihr Flammie herbeirufen, und mit ihm frei über der Welt von Secret Of Mana fliegen (schön flott!).

Im Westen von MANDALA findet Ihr eine kleine Insel, auf der Ihr das SEA HARE'S TAIL erhaltet. Diese bringt Ihr nach Kakkara und überreicht es dort AMAR. Zum Dank erhält unsere Party ein MOOGLE BELT, welches es unseren Charakteren ermöglicht, sich in ein Schwein zu verwandeln und kurzzeitg unverwundbar zu werden. Habt Ihr viele GP'S angesammelt, empfiehlt sich ein Besuch in GOLD CITY. Hört Euch in Mandala um und landet mit Flammie beim WIND PALACE. Dieser Palast bietet noch einmal gewohnte Schalterrätsel und ist wirklich durchaus schaffbar. Nach langen Wegen kommt der Kampf mit LIME SLIME, der Euch einen J. Orb einbringt. Vorsicht, denn Magie hilft kaum. Darauf bekommt das Sprite Child im nächsten Raum die SHADE POWERS. Außerdem wird die Sucherei mit einem Mana-Seed belohnt. Geht nun vom Ausgang des Wind Palace nach Nordosten und Ihr trefft bald auf die Höhle von JEHK. Er erzählt Euch von SAGE JOCH, der sich in GOLD TOWN aufhalten soll. Dort wird Euch von einem Mann auf der Stadtmauer gesagt, daß ein Spion aus Southtown den Schlüssel zum LIGHT PALACE gestohlen hat. Dieser Spion ist niemand anderes als Mara, welche Euch das Codewort zur Resistance gab. In Southtown übergibt sie Euch

tatsächlich den GOLD TOWER KEY. Verlaßt Gold Town nun nach Norden und Ihr könnt in den Golden Tower eintreten. Ungewöhnlicherweise trefft Ihr bereits nach einigen Räumen auf BLUE SPIKE.
Auch hier bewährt sich die Kampfkraft Eures Schwertes mehr als Magie. Nach dem Kampf erhaltet Ihr einen B. ORB und eine Tür wird in der Wand sichtbar. Eine Etage höher trefft Ihr auf GORGON BULL (bekämpft ihn mit Sylphid). Einen Raum später wiederum erhaltet Ihr die LUMINA POWERS und Mana Power 6. Fliegt wieder



zu JEHK'S Höhle. Dort erfahrt Ihr, daß JOCH im MOON PALACE zu finden sei. Der Moon Palace ist relativ kurz und anfangs noch unbeleuchtet. Um den Crystal Orb zu aktivieren, müßt Ihr die Lumina-Magie anwenden (LUCENT BEAM). Ab jetzt seht Ihr wieder, woher Ihr gehen könnt und bekommt einen Raum weiter die LUNAR POWER'S und selbstverständlich das siebte Mana Seed.
Wie immer zurück zu Jehk's Höhle. Ihr werdet nun von Jehk nach TASNICA geschickt. In Tasnica treffen wir nach langer Zeit wieder auf Jema. Von ihm erfahren wir etwas über einen Verräter.
Habt Ihr schließlich den König gefunden, müßt Ihr gegen einen seiner Gefolgsleute bestehen (leicht). Ist dieser Kampf zu unseren Gunsten entschieden, kommt der König wieder zu Bewußtsein und übergibt unserer Party einen Sword's Orb. Von Jema erfahren wir, das Joch uns nun endgültig die Kunst der COURAGE lehren wird. Da dies ein ernstes Angebot ist, machen wir uns, nachdem wir gesaved haben, auf zu Jehks Unterschlupf. Nach dem Wortwechsel mit Joch, öffnet sich ein Durchgang. Ihr müßt gegen Euer Spiegelbild kämpfen (möglichst wenig Magie).
Habt Ihr diese Hürde genommen, ist die Prüfung bestanden und Joch gibt Euch den Ratschlag, den TREE PALACE aufzusuchen. Fliegt nun dorthin (etwas suchen muß sein) und wieder läßt Euch der EMPEROR gegen zwei Endbosse antreten: SHEEX verwandelt sich in AEGAGROPILON. Ihr solltet ihn ohne Magie besiegen, da er über WALL Magie verfügt (Sp.Orb). Ihr werdet Euch am Anfangssaal wiederfinden. Der linke Gang führt Eure Party direkt zum nächsten Mana Seed und zu DRYAD. Er gibt Euch die DRYAD'S BOWERS. Vor Euren Augen wird sich nun der LOST KONTINENT aus dem Wasser erheben. Wiederum treffen wir auf Jema, der uns auffordert, den Palace zu betreten. Dieser Aufforderung folgen wir und betreten den Palast durch das Wasser von links unten. Im Inneren können wir die kleinen, Pinne mit der Axt entfernen. Sofort am Anfang, solltet Ihr den B. Orb einsacken.
Liegt das Pinnfeld hinter Euch, drückt im ersten Wasserlauf den Schalter links. Im dritten Wasserlauf ist es der rechte Schalter. Wendet Salamando im Norden auf HYDRA an (Whip's Orb). Gelangt Ihr zu zwei Laufbändern, benutzt den Geheimgang auf der Hälfte des linken Bandes, um das Gitter zu öfffnen. Im Norden trefft Ihr Watts, den Schmied und erfahrt von einem Soldaten einen Farbcode (rot, blau, gelb, grün). Außerdem trefft Ihr Krissie, der Euch mit frischer Energie versorgt.
Kommt Ihr zu den vier verschiedenfarbig leuchtenden Kontaktschaltern, wendet Ihr dort den Farbcode an. Das Tor wird sich erst öffnen, wenn Ihr alles richtig gemacht habt. Drückt einige Räume später wieder einen Schalter und Ihr werdet in bekanntes Gebiet kommen. Weiter geht's, bis Ihr einen Zug erreicht (die spinnen, die Japaner). Diesen durchqueren wir (vorsichtig!). Nehmt jetzt die rechte Abzweigung, und wenig später müßt Ihr ein elektrisches Tor durch die Schalter in den kleinen Öffnungen aufmachen. Im Süden trefft Ihr, nach Gespräch mit alten Bekannten, KEHLE KIN (Bow's Orb).
Fliegt mit Flammie zum absaven und betretet erst jetzt die rechte Tür auf dem Lost Continent (war vorher durch einen Wassergraben versperrt). Kommt Ihr zu Cr. Orb's, benutzt jeweils den ANALYSER (Sylphid), um zu erfahren, welche Magie Euch weiterhilft.
Ein Stockwerk höher bietet sich Euch das gleiche Szenario. Wieder müßt Ihr unzählige Cr. Orb's aktivieren.
Schließlich erhaltet Ihr einen Sw. Orb und öffnen die Wand mit dem Schalter. Es folgt ein Kampf mit dem SNAP DRAGON (J. Orb). Vor dem Mana Seed steht der Emperor, der Gott sei Dank, versteinert ist. Einen Raum weiter treffen wir erneut auf alte Bekannte (leider!!).
Den nächsten Gegner erledigt Ihr mit AIR BLAST. Nach dem Kampf werden Eure Mühen mit Whip's Orb etwas ausgeglichen. Benutzt nun den Warp und Ihr dürft den nächsten Kampf gegen die Mech Rider führen (wohl doch noch kein Schrott). Ist der Lost Continent schließlich wieder im Meer versunken, landen wir beim Tree Palace. Dort wird unsere Party bereits von Jema erwartet. Er gibt uns den Auftrag, den Mana Tree zu finden und seine Kräfte für uns zu nutzen. Geht Ihr um den Tree Palace herum, könnt Ihr bei einer Trader Cat Eure "Armor Class" erhöhen (genug Cash ist absolute Voraussetzung).
Voll ausgerüstet, treten wir die Reise zum Vulkan an. Dort erwartet uns der eigentlich schwerste Teil unserer Quest:

1. DRAGON WORM: Sylphid
2. SNOW DRAGON: Salamander (vorher auf der Lichtung saven)
3. AXE BEAM: Undine
4. RED DRAGON: Undine
5. THUNDER GIGAS: Gnome
6. BLUE DRAGON: Gnome

Danach gelangt Ihr zum Mana Tree.
Nun solltet Ihr ein letztes Mal alle Vorräte auffrischen, und dann zur MANA FORTRESS fliegen (der unscheinbar kleine Meteor in der Luft. Sie stellt eigentlich keine Probleme dar, und deshalb dürftet Ihr bald bei BUFFY ankommen. Streckt ihn mit dem Schwert nieder (nur zuschlagen, wenn sein Mantel geöffnet ist). Magie ist hier wirkungslos (außer vielleicht Lumina). Lauft weiterhin alle Wege ab.
Bald werdet Ihr zu DREAD SLIME teleportiert (vom Anfangsteleporter aus rechts). Wendet dort (wenn es wächst) Shade an. Ihr werdet danach Dyluck erreichen und dessen Schicksal miterleben.
An Thanatos könnt Ihr ihn rächen. Dabei ist auf folgendes zu achten: niemals zwischen seine Hände geraten (absolut tödlich); greift nur an, wenn er vollständig sichtbar ist (Sword Level 8 macht die Sache wirklich leichter); verwendet die Magie nur zum Heilen!
Im Anschluß an diesen Kampf müßt Ihr zeigen, ob Ihr das Zeug zum Retter des Fantasylandes habt. Euer treuer Drache Flammie bildet nämlich als MANA BEAST, den letzten Boss in diesem Spiel.
Wendet folgende Taktik an: verwandelt sich Flammie in einen Flammenschweif, benutzt das Moogle Belt; verwendet keine Magie und haltet durch.





# Jungle Strike (Mega-Drive)

Gunnar Ivers aus Bad Harzburg jonglierte seinen Apache durch alle tropisch-feuchten Missionen des Antidrogenfeldzugs.

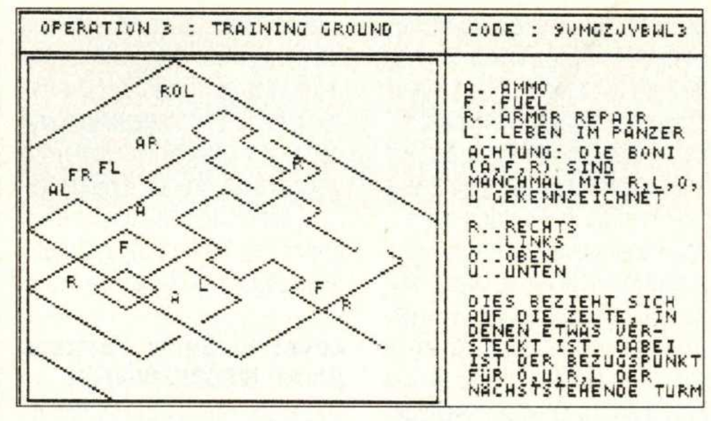
*Zu den Karten:*
Die Karten beinhalten meistens nur die Objekte, die während des beschriebenen Operationsverlaufs nicht auf der Karte zu sehen sind. Daraus ergibt sich, da alle Werkzeugkästen, Benzintanks oder Waffenkästen, die eingetragen sind, sich meist unter bzw. in Fahrzeugen oder Häusern befinden.

*Allgemeine Tips*
...zu defensiven Lagen:
Sobald man unter Beschuß steht, sollte man, sofern dieser von hinten kommt, in einer stumpfen, aber langezogenen Rechts-, oder Linkskurve dieser Bedrohung entfliehen. Anders ist es, wenn man entgegengesetzt der Befeuerung fliegt, dann ist die Kurve rückwärts zu nehmen.

...zu offensiven Lagen: Fliegt auf das Objekt zu und ballert so viel wie möglich. Falls es beim Anflug noch nicht zertstört wird, so müßt Ihr, wenn Ihr nicht ein Leben verlieren wollt, über das Objekt hinausfliegen, drehen und es wieder beschießen. (Das Überfliegen ist schlecht bei Gatling Guns und anderen Flaks, da diese schneller drehen als man selbst!)

**Level 1: Washington DC**
Hier empfiehlt es sich, Mission 1 und 2 als erstes durchzuführen: Befreit die historischen Gebäude und zerstört, auf dem Weg von einem zum anderen, die HQs der Terroristen. (Die Gefangenen nicht vergessen!) Nun solltet Ihr Mission 3 und 4 in Angriff nehmen: Zerstört jede Autobombe und befreit den Agenten Akbar, sobald Ihr in seiner Nähe seit. Jetzt ist zu empfehlen, zuerst (Mission 5) den Präsidenten nach Hause zu bringen. Dazu räumt Ihr alles aus dem Weg, was sich Euch in den Weg stellt. Sobald Ihr den Präsidenten am CIA-Gebäude vorbeigebracht habt, zerstört dieses und schnappt Euch den feindlichen Spion.

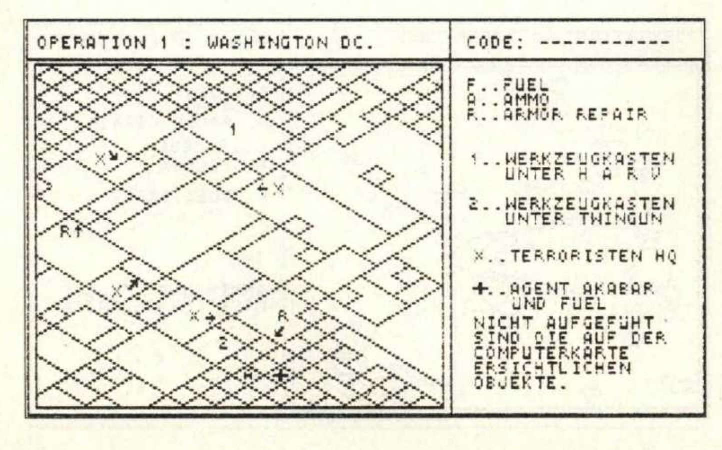
**Level 2: Sub Attack (Code: RLMY3B9WHZD)**
Habt Ihr Lust, mit dem Hubschrauber über die Brücke zu kommen? Na dann gut lesen: Fliegt an den südlichen Rand der Karte, so daß Ihr das Ende der Brücke sehen könnt. Bewegt Euren Apache so, daß er genau nach Süden zeigt. Jetzt drückt ein bis zwei Mal auf die "nach Links drehen"-Taste, bis sich der Hubschrauber leicht nach Süd-Osten gedreht hat. Drückt Ihr

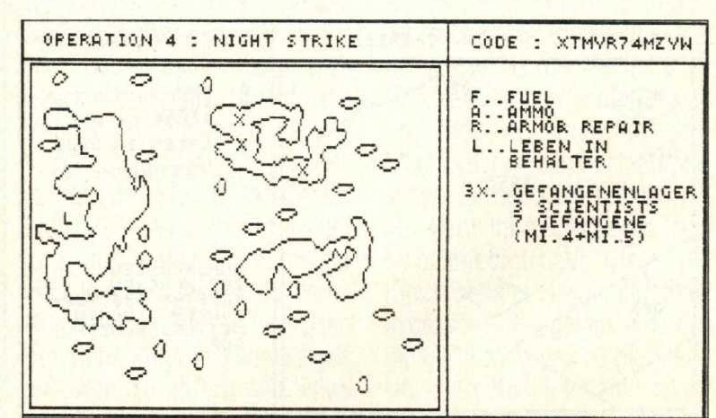



nun beständig auf "Beschleunigen", so passiert der Apache die Brücke! (Nicht loslassen!) Um zurückzukommen, stellt Euch paralell zur Brücke in Richtung Nord-Westen und fliegt nun seitlich auf die Brücke zu (Jinken! Nicht zu schnell!). Sobald Ihr, nachdem Ihr scheinbar unter der Brücke wart, wieder auftaucht, haltet den Hubschrauber auf dieser Position und dreht dann nach links. Zur Operation ist zu sagen, daß Ihr zuerst die Navy Seals retten solltet und danach den elektrischen Zaun ausschalten. (Benutzt ruhig Hellfires gegen die Bewachung.) Jetzt fliegt oder fahrt über die Brücke und klaut das Plutonium. Einfach draufballern! Danach befreit Ihr Faceman (F15 Pilot). Nun müßt Ihr das Hovercraft haben, um die U-Boote zu zerstören. Am besten meistert Ihr dies, indem Ihr drei Wasserbomben vor einem U-Boot aus dem Hovercraft werft. (Operation 2 ohne Karte!)

**Level 3: Training Ground (Code: 9VMGZJYBWL3)**
In diesem Level ist es am besten, die Missionen in der angegebenen Reihenfolge zu absolvieren. Mission 1: Im Vorbeiflug alle Türme des Camps zerstören. Mission 2: Den Soldat im Dschungel aufnehmen. Nachdem Ihr den Turm zerstört habt, setzt Ihr ihn in der Landezone ab. Mission 3: Im Überflug die Radare auslöschen. Mission 4: Den Experten aus dem Haus schießen und ihn zu den Strommasten bringen. Mission 5: Das Panzerdepot zerstören. (Nur drei Panzer können schießen!) Mission 6: Wie M. 3. Mission 7: Alles zerstören, aber den Commander mitnehmen. Mission 8: Um herauszufinden, welches Haus man zerstören muß, um den Reaktor und das Plutonium zu bekommen, bietet es sich an, die Karte zu befragen. Achtung: In einem Haus steht ein Maschinengewehr.

**Level 4: Night Strike (Code: XTMYR74MZYW)**
Zu allererst solltet Ihr so weit wie es geht nach Süden fliegen. Am Kartenrand angekommen, setzt Ihr am äußersten Rand Euren Weg nach Westen fort. Den Turm und den Hubschrauber ignorieren! Sobald Ihr vor Euch einen weiteren Turm seht, entfernt sei-



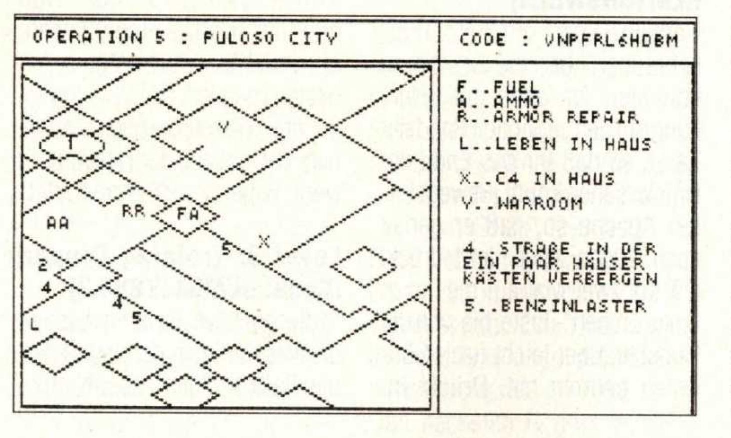
ne Besatzung mit zwei gezielten Hydras. Im Nord-Westen solltet Ihr nun ein kleines Haus sehen (Kaserne). Fliegt dorthin und sofort weiter vor den Hangar. Dort angekommen, ballert Ihr ein paar Hydras in Richtung des soeben erschienenen Turms. Jetzt solltet Ihr in Richtung Westen einen ACAR wegpusten (vergewissert Euch auf der Karte wo er steht). Im Norden sind jetzt vier Kasernen: In der nächstgelegenen ist ein Werkzeugkasten, in der übernächsten ein Commander, der Euch verrät, wo sich sämtliche Benzintanks und Waffenbehälter befinden! Der beste Weg ist nun Mission 2 durchzuführen, danach Mission.4 und 5. Zerstört nun die Pads der Mission 3 und die Türme der Mission 1. Jetzt habt Ihr die Zeit, Euch über die Waffenfabrik herzumachen, (Mission 6). Die ACARs umfliegen!

### Level 5: Puloso City (Code: VNPFRL6HDBM)

Zuerst solltet Ihr in Richtung Norden fliegen: Das zweite Haus, welches Ihr seht, verbirgt ein Leben. Nun fliegt Ihr zu dem Punkt, der auf der Karte als Nummer 1 verzeichnet ist, (Zerstört aber die Stromleitungen auf dem Weg) nämlich eine Wiese, auf der zwei Häuser stehen. Zerstört diese! (Achtung: den MLRs ausweichen!)
Wenn dies vollbracht ist, fliegt Ihr zur Polizeistation (2), steigt auf das Motorrad und zerstört alle Armoured Cars und MLRs auf der Karte. (Die Zünder aus den Armoured Cars mitnehmen!) Nun zurück zum Apache und holt das C4. Jetzt sofort in Richtung Mission 8: Landet vor dem Warroom des Drogenbarons, Angreifer wegpusten und den Copiloten per Leiter an Bord nehmen. Nun könnt Ihr Euch getrost der restlichen Missionen in folgender Reihenfolge annehmen. (Mi.1, Mi.2, Mi.3)

### Level 6: Snow Fortress (Code: WSGBNZDKWL7)

Das erste, was Ihr tun solltet, ist Wild Bill zu befreien. Dazu fliegt Ihr zu dem auf der Karte angegebenen Gefangenenlager. Dort radiert Ihr erst einmal die Verteidigung aus. (In diesem Lager befindet sich unter dem südlichsten Turm ein Waffenbehälter und in dem östlichen der beiden Mitteltürme ein Werkzeugkasten!) Weiterhin nehmt Ihr außer Wild Bill, der daran zu erkennen ist, daß er allein in einem Haus ist, fünf weitere Gefangene mit. Befreit nun die Landebasis, indem Ihr den westlichen Panzer zerstört und das Iglu so lange beschießt, bis der Landeplatz frei ist.
Nun könnt Ihr Mission 6 vollenden: Fliegt in Richtung Osten bis es nicht mehr weiter geht, danach weiter nach Süden, ebenfalls bis zum Kartenrand. Zurück nach Westen, wo Ihr auf eine Mauer stoßt. Dieser Mauer folgt Ihr bis zu einem Haus, (den Strommast eliminieren). Nehmt das Leben im Haus auf und fliegt in gleicher Richtung weiter. Wenn Ihr das Ende erreicht habt, setzt Ihr Euren Weg nach Norden fort und löscht den Radar aus. Nachdem Ihr das getan habt, kehrt Ihr zurück zur Mauer und fliegt in die ehemalige Danger Zone.
Die dortigen Panzer zerstört Ihr aus sicherer Entfernung mit der Gurt-MG, dann macht Ihr die Power Station gefolgt von den restlichen Strommasten dem Erdboden gleich (Warnung vor den Panzern!).
Wenn das vollbracht ist, widmet Ihr Euch den unterirdischen Festungen, welche in der Nähe der Hubschrauber zu finden sind. Achtung: Nicht zu viel in die Festungen ballern, da Gefahr besteht, daß Ihr die Sprengköpfe trefft. (Dann nämlich, könnt Ihr alles von vorne beginnen). Jetzt löscht Ihr die Radare aus und zerstört die Raketendepots. Beschießt diese von den Mauern aus, ohne daß Euch jemand trifft. Zu guter Letzt befreit den General und zerstört die Raketenabschußrampen.

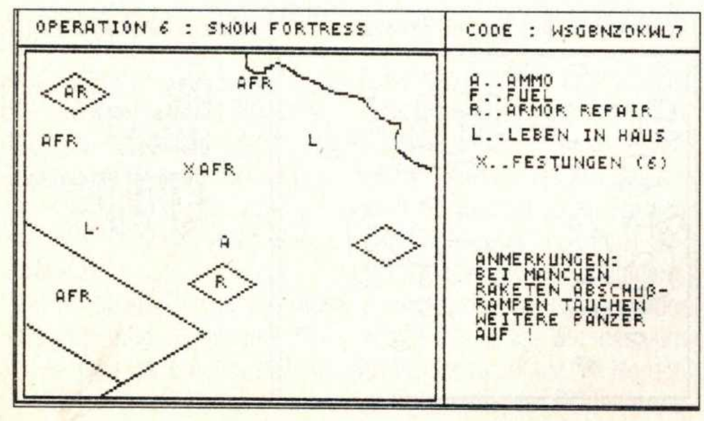


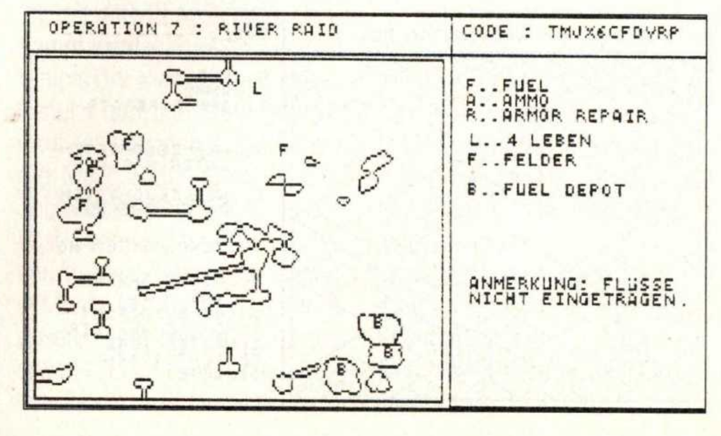

### Level 7: River Raid (Code: TMJX6CFDYRP)

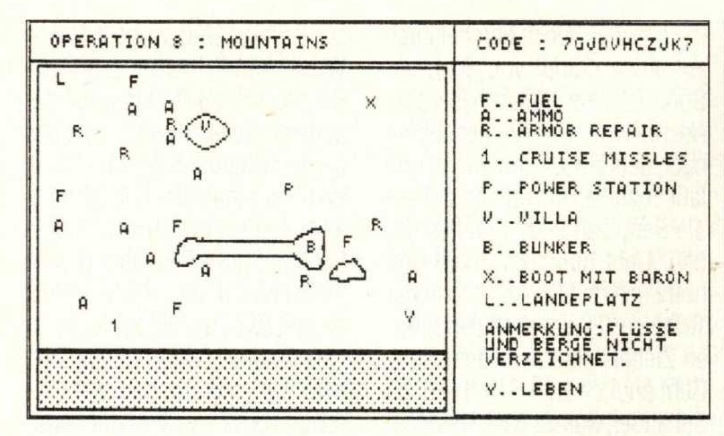
Vier Leben gefällig? OK: Fliegt zum Punkt 1 auf der abgedruckten Karte. Erledigt alles und jeden. Die Leben sind in kleinen Pyramiden versteckt, die relativ leicht zu finden sind. Von jetzt an ist es leicht: Fliegt zur F-117 und befreit sie.
Das Flugzeug steht unter einem Netz auf der Landebahn. Tips zum weiteren Verlauf: Beim Angreifen von Zielen darauf achten, daß man nicht gegen dieses stößt: Kreisend angreifen. Die mittleren Pyramiden verstecken die Raketen der Mission 6, man kann sie mit der F-117 zerstören, oder mit dem Apache aufnehmen.

### Level 8: Mountains (Code: 7GJDVHCZJK7)

Diese Mission ist besonders schwer, also verzweifelt nicht, wenn Ihr ein paarmal kaputtgeht. Hier empfehle ich zuerst die Towers zu zerstören. Achtung vor den Panzern. Die nächste Mission, die durchzuführen ist, ist Nr.2. Die Raketen befinden sich um Punkt 1 auf der Karte. Wenn dies erledigt ist, geht Ihr am besten zur Mission 3 über, in der Ihr die Powerstation zerstören solltet (Achtung Hubschrauber!).
Sobald Ihr das erledigt habt, ist die Villa an der Reihe. Beschießt diese und ihre Verteidigung aus sicherer Entfernung. Nachdem






das erledigt ist, widmet Euch voll und ganz dem Flugplatz: Auch hier aus sicherer Entfernung beschießen.
Jetzt habt Ihr das Wesentliche geschafft, kümmert Euch nun um den Bunker:
Erst beschießt seine Verteidigung, danach ballert so lange auf ihn, bis er explodiert. Östlich von Euch findet Ihr einen Landeplatz. Landet, nehmt Euren Copiloten wieder auf und schießt den Lastwagen zu Brei. Der nun auftauchende Chopper will mit Kilbaba abhauen: Verhindern! Nach der Aufnahme Kilbabas in Euren Hubschrauber bleibt nur noch der Drogenbaron. Er befindet sich auf einem Boot im Nordosten des Gebietes. Am besten ist es, sich mit durchgängig feuerndem MG zu ihm vorzukämpfen, da der Wald voller Aphids ist.

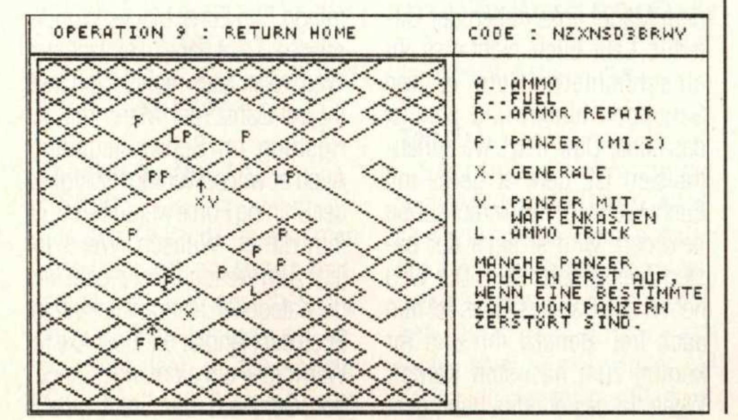
### Level 9: Return Home (Code: NZXNSD3BRWY)

Zu dieser Mission muß gesagt werden, daß sie sehr wenig Benzin zur Verfügung stellt, das heißt: So schnell, wie nur möglich von einem Ziel zum anderen fliegen.

Als erstes bringt Ihr den Hubschrauber des Präsidenten aus der Stadt und ballert alles weg, was Euch in den Weg läuft, fährt oder fliegt (Achtet besonders auf die Panzer).
Nach der Beendigung dieser Mission geht Ihr gleich zur zweiten über: Jagt alle Panzer in der Stadt in die Luft (Karte). Jetzt zu Mission 3, bei der die Generäle, welche in zwei gepanzerten Wagen mitfahren, gefangenzunehmen sind. Leider ist es jetzt noch nicht zu Ende, erst noch den Madman und den Drogenbaron beballern. (Die Standpunkte der beiden sollten zu diesem Zeitpunkt auf der Karte zu finden sein.)
Na endlich: Mission 7; die Lastwagen auf Kollisionskurs!
Dazu ist zu empfehlen: Die beiden Lastwagen, die weiter entfernt vom Weißen Haus sind, nur mit der Gurt-MG beschießen, die restlichen mit allem, was der Apache noch hergibt.

### End of Mission:

Freut Euch auf den grandiosen Siegeszug durch die Straßen der Hauptstadt Eures siegreichen Heimatlandes.




## Shining Force (Mega Drive)

Lars Wunsch und Nils Täger aus Neustrelitz sind Waffenbrüder und durchkämpften mit einer Engelsgeduld das umfangreiche Rollenspiel-Epos.

### Chapter 1:

Nachdem Eure Übungsstunden mit Lord Varius beendet sind, geht in die Kirche und sprecht mit Lowe. Habt Ihr ihn gründlich ausgehorcht, geht zurück zu Varius und sprecht mit ihm. Nun erscheint ein Diener des Königs. Folgt ihnen und Lowe wird Euch aus der Kirche lassen. Geht nun zum König und haut ihn mal wegen der Geschichte mit Lord Varius an. Nachdem Ihr ein wenig geplaudert habt und eine Frage mit "Ja" beantwortet habt, geht zurück in die Stadt und wartet ab, was passiert ... Ist es passiert? Ja? Gut! Dann geht jetzt zurück zum König und holt Euch Euer "Money" und eine Information. Nun solltet Ihr die Stadt verlassen und Euch zum ersten Fight "kutschieren" lassen. Wenn Ihr wollt, daß sich gleich ein neuer Mitstreiter zu Euch gesellt, dann brecht den Kampf so schnell wie möglich ab, indem Ihr mit der Hauptfigur das Kampffeld nach unten hin verlaßt. Nun geht Ihr in das rote Haus (östlich von der Burg) und benutzt den Weg links am Haus entlang. Sprecht mit dem Halbriesen Gong (als Mönch erwischt Ihr ihn gerade beim Holzhacken. Wenn Ihr wollt, könnt Ihr im Haus auch gleich abspeichern. Er findet die Shining Force gut und schließt sich Euch an. Ihr könnt nun beruhigt zurück zum Kampf (Ihr habt ja Gong). Der Kampf besteht zwar aus vielen Gegnern, der Hauptgegner aber ist der Rune Knight. Wenn Ihr nun versucht, den Rune Knight so schnell wie möglich zu töten, und dies schafft, dann sterben alle übriggebliebenen Gegner mit ihm. Übrigens klappt diese Taktik bei mehreren Kämpfen. Habt Ihr den Kampf beendet, müßt Ihr den Kampfraum verlassen und Euch den Weg nach Guardiana (1. Stadt) freikämpfen. Ihr solltet zur Gaststätte gehen (auf der rechten Seite der Stadt) und dort mit Gort reden, dessen Geschichten sich niemand anhört. Aber nun hat er ja Euch, denn er schließt sich Euch an. Geht nun in Richtung Schloß, (durch das Schloßtor auch noch gehen) und biegt dann links am Schloß ab, benutzt den Weg, bis Ihr zu einem Bergeingang kommt. Dort könnt Ihr alle Schatztruhen ausplündern. (Das flennende "Jüngelchen" laßt ruhig in der Ecke sitzen.) Vergeßt nicht, Euch in jeder Stadt so gut wie möglich mit neuen Waffen und Items einzudecken, denn es kann schon hinter der nächsten Ecke ein neuer Kampf stattfinden. Nun verlaßt Guardiana und kämpft Euch zur zweiten und letzten Stadt in Runefaust - Alerone- durch. Dort solltet Ihr zuerst in das erste Haus links gehen, denn im Keller befinden sich einige schöne "Sächelchen" (Truhen). In dem Dorf ist auch ein kleiner Tümpel. Auf der einen kleinen Insel seht Ihr eine Schatztruhe. Um an sie heranzukommen, müßt Ihr mit der am Tümpel sitzenden Maid reden. Nun wißt Ihr, daß sie ein neues Kleid anhat und es nicht schmutzig machen will, dennoch solltet Ihr genau das tun. Rechts steht ein kleiner Wagen; schiebt ihn an und redet nochmals mit dem Mädchen, nun laßt Euch überraschen. Dieser Trick funktioniert nur, wenn Ihr das folgende noch nicht erledigt habt: Hinter der Kirche steht ein Haus. Ihr solltet in dessen Keller gehen, um noch mehr Schatztruhen zu plündern. Unter der Kirche ist eine Taverne. Ihr solltet mit dem Knaben re-

den (der vor der Rüstung steht) und ihm einige Fragen beantworten. Nun könnt Ihr getrost ins Schloß gehen. Doch bevor Ihr mit dem König redet, solltet Ihr hinter allen Türen und in allen Gängen nach Schatztruhen suchen. Ihr solltet nicht versuchen, dem König etwas zu geben. Vielmehr solltet Ihr mit ihm sprechen. Der König verschwindet nun. Um das Spiel durchzuspielen, müßt Ihr ihm folgen. Ihr gelangt nun zu Kane (links neben dem König). Sprecht mit Kane und laßt Euch gefangennehmen. Wenn Ihr wollt, könnt Ihr Kane ja einen Vogel zeigen, um Eure Wut abzulassen (andere Zeichen sind auch erlaubt). Im Gefängnis angelangt, solltet Ihr zuerst die Gitter absuchen (den Priester könnt Ihr im Dreck sitzen lassen). Nun erscheint Khris, welche Euch den Weg nach draußen zeigt. Sie wird sich Euch anschließen, doch ist das anfangs kein so guter Fang. Ihr müßt sie also sehr viele Levels höher kommen lassen, um Resultate zu sehen. Benutzt nun den Geheimgang und geht ans Tageslicht. Doch aufgepaßt! Der letzte Kampf in diesem Chapter erwartet Euch dort. Nach dem Kampf geht Ihr ins Schloß und sprecht mit dem König. Geht jetzt zum Drachenkopf! Ihr findet ihn folgendermaßen: Wenn Ihr Euch zwischen den beiden roten Teppichen vor den Eingang stellt, seht Ihr ihn an der linken Wand (nahe dem Bildschirmrand). Sucht ihn ab und geht durch die erscheinende Tür.

**Chapter 2:**

Geht aus der Stadt und kämpft Euch zur zweiten Stadt (Manarina) durch. Redet dort mit Anvi (gleich hinter der Tür gegenüber vom Stadteingang). Nachdem Nova Euch aufgeklärt hat, folgt Anvi und redet mit ihr. Da Ihr ja ziemlich nett ausseht, würde sie gerne ihr Leben für Euch riskieren. Wenn Ihr etwas Spaß erleben wollt, dann geht zu dem Wissenschaftler, der einen Assistenten für sein Experiment sucht und laßt Euch zur Henne verwandeln. Nun könnt Ihr in der Stadt ein wenig als Henne rumgurken. Doch der Sinn des Verwandelns liegt darin, daß Ihr ganz oben im Schloß zu einer Frau könnt, zu der nur Tiere dürfen. Doch ist dieses Gespräch nicht so wichtig. Für Euch ist es besser, wenn Ihr in die Tür hineingeht, wo Anvi ehemals stand und dort mit der Frau in Rot redet. Ihr werdet Euch jetzt fragen, was der Orb of Light ist. Aber das Geheimnis kann gelüftet werden, indem Ihr die Treppe mit dem Auge hinuntersteigt und mit der blauen Fee (ein Stockwerk tiefer) redet. Unten ist die Cavern of Darkness und der Orb of Light. Nachdem Ihr den kleinen Kampf hinter Euch habt, holt Euch den Orb of Light (in der hintersten Schatztruhe) und durchsucht die restlichen Truhen. Verschwindet schleunigst aus dieser gigantischen Kammer und geht in den Zwischenraum mit der blauen Fee. Geht nun die Treppe hinauf und vor Euren Augen öffnet sich die geheimnisvolle Wand mit dem Auge. Dringt noch weiter vor in das Ungewisse (bis ans Ende des Weges) und benutzt den Orb of Light. Es erscheint dort eine in Weiß gekleidete, raystische Fee, welche Ihr aufmerksam anhören solltet. Ihr könnt hier auch noch einen neuen Begleiter -Arthur- finden: Geht dorthin, wo Ihr Anvi nachlaufen mußtet. Bei der aufgehängten Wäsche steht Arthur. Geht jetzt eine Treppe nach unten und benutzt die Tür links. Durchsucht die Maschine und das Domingo; Egg ist Euer. Eure Arbeit in Manarina ist getan. Verlaßt die Stadt und laßt Eure Seelen und "Bodies" nach Rindo schweben. Hat sich Euer Geist wieder gesammelt, redet Ihr mit dem Major. Geht nun zu demjenigen, welcher das Boot bewacht und versucht ihn zu überreden, es Euch zu geben. Ihr müßt noch einmal zum Major gehen und er sagt Euch, daß sein Sohn verschwunden ist. Er ist beim Zirkus. Redet mit dem Zirkuswärter und Ihr werdet die ersten sein, die den Zirkus in der Stadt von innen sehen. Doch bereitet Euch auf einen Kampf vor, denn der Sohn ist vom Bösen besessen. Nachdem Ihr den Kleinen befreit habt, geht zurück zum Major und laßt Euch das Einverständnis für die Benutzung des Schiffes geben. Geht nun zum Schiff und holt Euch den Speed Ring in der Truhe des Hauses mit den grauen Ziegelsteinen vor dem Steg. Geht endlich zum Schiff – doch Schauder, was ist das? Das Boot verbrennt – nein sowas. Sollte Nova Euch nicht retten, seid Ihr tot. Aber er tut es. Nachdem das geschehen ist, geht zum Major und macht, was er sagt. Geht bis in die Kirche durch. Nun muß ich Euch wohl nicht mehr sagen, daß das eine Falle ist. Als Rache solltet Ihr all die Untertanen der Dunkelheit töten. Nach dem Kampf geht zum Ausgang, redet mit Amon und verlaßt das Chapter.

**Chapter 3**

Euch gegenüber seht Ihr eine Leiter. Benutzt sie und geht in das zweite Haus rechts hinein (nicht die Leiter runter). Sprecht mit dem alten Knacker. Er verrät Euch, wie Ihr den vergifteten Zylo vom Gift neutralisieren könnt. Geht den Weg weiter nach rechts, und schon werdet Ihr in den Kampf um den Mone Stone verwickelt. Tötet alle Gegner und holt Euch den sagenumwobenen Stein. Bringt ihn zum Lunar Dew-Hersteller und laßt Euch daraus das Gegengift entwickeln. Doch wo steckt Zylo? Ganz einfach; in der Stadt. Geht nach ganz oben (immer die Leiter rauf). Benutzt nun den Weg links nach unten (lange Leiter) und sprecht mit dem Mädel links neben der Gittertür. Laßt Euch nicht von ihr einschüchtern. Geht in den Schuppen hinein und benutzt das Lunar Dew. Jetzt, wo er neutralisiert ist, geht er gerne mit Euch. Wenn Ihr ihn immer schön befördert, wird er einer der besten Zweikämpfer sein. Der Weg neben des Papstes Haus ist nun auch frei. Benutzt ihn und Ihr kommt zum nächsten Kampf. Wenn Ihr das erledigt habt, geht zur Brücke. Und vergeßt Novas Worte nicht: "Überquert die Brücke schnell!" Denn auf der anderen Seite erwartet Euch das berühmt-berüchtigte Laser Eye. Wenn Ihr nun im Kampf seid, wird Pelle erst einmal in die Schlucht gestoßen, aber das ist nicht so schlimm. Achtet immer darauf, daß Eure besten Kämpfer volle Energie haben, denn dann habt Ihr eine Chance den Beschuß vom Laser Eye zu überleben. Das Laser Eye braucht 10 Stufen, um schußbereit zu sein. In dieser Zeit müßt Ihr versuchen, es zu vernichten (es hat 30 HP). Das Laser Eye trifft alle, die auf der Brücke stehen. Auch die Feinde, denn das Laser Eye ist unparteiisch. Macht Euch diese Eigenart zunutze. Pelle der Schlawiner lebt doch noch und wird Euer nächster Freund.

**Chapter 4**

Redet erst einmal mit General Elliot – er ruht sich gerade in der Taverne aus. Nach dem Gespräch verschwindet er. Seht Euch ruhig mal in der Stadt um und holt alle Schatztruhen. Sicher habt Ihr den Wagen, der hinter die Lok gespannt ist, schon bemerkt. Denn das Fräulein in Rot solltet Ihr ruhig zweimal ansprechen. Geht ein Stück nach oben und dann nach links (zwischen den Bahnspuren), dort steht Vankav. Er hat zwar eine Schnapsnase, aber er ist trotzdem ein sehr guter Kämpfer. Verlaßt nun die Stadt und eliminiert General Elliot. Seid Ihr wieder in Pao, geht nach ganz unten und dann in den zweiten Waggon rechts hinein. Wenn Ihr nun mit dem rechts stehendem Jungen sprecht, werdet Ihr mit dem Domingo Egg Eurer blaues Wunder erleben. Geht danach einfach den Weg weiter nach rechts. Dort trefft Ihr auf Gantz (der Mann mit der Rüstung im Schweinegatter). Auch er will schleunigst Mitglied der Shining Force werden – erfüllt ihm diesen Wunsch. Wenn Ihr jetzt zum Weapon-Shop geht und die Kategorie Deals anklickt, zeigt Euch der Händler die Heat Axe für Warriors – ein einmaliges Angebot. Geht aus der Stadt hinaus

nach Norden. Geht nun in die Stadt, die auf dem Bildschirm erscheint und kämpft bis zum Tod Eurer Gegner. Die Tür, die sich gerade geöffnet hat, solltet Ihr schleunigst benutzen, denn der Weg führt zu Erneast. Jetzt wo Ihr bei ihm seid, sprecht mal mit ihm und geht durch die geöffnete Wand zur Stadt. Erneast erwartet Dich im Hauptquartier. Geht nun zum Hafen und sprecht mit dem Wächter. Er wird Euch durchlassen. Im Hafen angekommen, müßt Ihr Balbazate vernichten, um weiterzukommen.

**Chapter 5**

Zwischenstopp in Waral, denn Euer Schiff wurde beschädigt. Laßt es in Waral zum Reparieren. Geht nun zum König und sprecht mit ihm. Nun könnt Ihr die 4 Schatztruhen aus seinen Shops leeren und den Inhalt behalten. Bei der Hafenbrücke liegt unten Euer kleines Gastboot vor Anker. Benutzt es, um die Stadt über dem Wasser zu erkunden. Habt Ihr die roten Steine schon gesehen? Fahrt an ihnen entlang, bis Ihr an eine Stelle kommt, wo eine Nixe den Ausgang versperrt. Bittet sie höflichst – und Ihr werdet hindurchgelassen. Macht Euch keine Sorgen, das mit Sog gehört zum Spiel. Geht aus dem Haus und benutzt den Weg links neben dem Haus. Geht zur Leiter und steigt hinab. Dort ist ein Teleporter, den Ihr schleunigst benutzen solltet. Folgt dem Skeleton und macht Euch auf einen Kampf gefaßt. Benutzt ganz oben (nördlich im Raum) den Orb of Light und verschwindet. Ans Tageslicht gekommen, sprecht Ihr wieder mit dem König, denn Euer Schiff ist fertig. Ihr bekommt die Reparatur umsonst. Geht nun auf das Schiff und "verdünnisiert" Euch.

**Chapter 6, *Teil 1***
**Stadt:**

In dem Gebäude, in dem man geschlafen hat, sollte man zuallererst mit Karin sprechen. Sie hat viele Informationen auf Lager. Geht dann in das nächste Haus links (nächste Tür) und sprecht mit Karins Schwester. Auch ihre Informationen sind von großem Wert für Euch. Doch solltet Ihr trotzdem langsam aus dem Haus gehen, denn wenn Ihr noch einen guten Bogenschützen braucht, dann geht noch mal in die nächste Tür links hinein. Im obersten Geschoß wartet Lyle auf Euch. Kurz vor dem Ausgang der Stadt führt eine Leiter in das oberste Geschoß des Hauptgebäudes. Geht geradeaus weiter und Ihr trefft noch auf einige Schatztruhen, die Ihr gut gebrauchen könnt. Um die Stadt verlassen zu können, muß das Kind am Eingang noch schnell die Felsbrocken beiseite schieben. Verlaßt nun die Stadt und kämpft Euch nach Dragonia durch. Hier funktioniert die Taktik aus Chapter 1 auch. Hauptfigur: Durahan. Benutzt nach dem Kampf die erste Treppe, um darauf die nächste Treppe (weiter links) zu benutzen. Geht ins Haus und benutzt die Treppe zum Keller. Folgt nun dem Weg. Der Drache, den Ihr dort seht, das ist Bleu. Sprecht doch mal mit ihm. Oder vielleicht auch zweimal. Jedenfalls solltet Ihr nun noch einmal mit Karin sprechen. Nachdem irgend etwas Schreckliches geschehen ist, müßt Ihr Bleu folgen und noch einmal mit ihm sprechen. Da er unbedingt Dark Sol bekämpfen will, schließt er sich Euch gleich an. Wenn Ihr aus dem Haus wieder raus seid, sprecht mit Kane und tut, was er sagt. Geht nun zum Headquarter. Kommt wieder heraus und stellt Euch Kane. Nachdem Ihr ihn besiegt habt, werdet Ihr merken, daß er gar nicht mal so schlecht ist. Jedenfalls solltet Ihr nun in die Kirche gehen und nochmals mit ihm sprechen (er steht links).

***Teil 2:***

Die beiden Helden, die gesucht wurden, sind Ilo und Kane. Nun gehen beide "Heroes" durch die Tür. Dort durchgekommen, solltet Ihr Kane zu Dark Sol folgen. Jetzt geht zurück nach Rudo, sprecht mal wieder mit Karin und verlaßt die Stadt. In das Land ist ein neues Gebäude hinzugekommen, das Demoncastle (sieht aus wie ein Totenkopf). Ihr müßt Euch den Weg dorthin freikämpfen. Geht danach ins Demoncastle und erkämpft Euch von Mishaela (die Hexe von Alterone) das Sword of Light (in der Truhe, rechts neben ihr). Wenn Ihr die anderen Truhen auch knacken wollt, dann müßt Ihr das während des Kampfes tun. Denn nach dem Kampf werdet Ihr gleich ins Chapter 7 gebeamt.

**Chapter 7, *Teil 1***

In Prompt angelangt schaut beim König rein und redet mit ihm. Im Gefängnis solltet Ihr mal die Gitterstäbe absuchen. Boken kommt und läßt Euch frei. Geht zurück zum König und plaudert mit ihm. Wenn Ihr hinter dem König links den Weg nach unten geht, kommt Ihr zum schlafenden Kane (er ist halb tot). Nachdem Ihr versucht habt ihn aufzuwecken und der König kam, geht zurück zur Tür und seht, was geschieht. Geht jetzt zum Ausgang der Stadt (der ist jetzt offen), benutzt ihn und geht zum Tower of Anicent. Dort angelangt, könnt Ihr den Kampf am schnellsten mit der bekannten Kampftaktik (Hauptfigur: Demon Master) beenden. Damit Ihr, ab der Stelle wo Ihr Durahian getötet habt, nichts vermasselt, macht die Konsole den Rest selbst. Dark Sol sieht doch schön aus, oder? Aber nun solltet Ihr zurück zur Stadt gehen und nochmals mit dem König reden. Jetzt, wo Ihr Kanes Sword of Darkness habt, kann Euch ja wohl fast nichts mehr erschüttern. Die Ingenieure des Königs haben den Shining Path endlich repariert. Geht zum Shining Path und benutzt dort den Orb of Light. Benutzt den rechten Weg zum rechten Raum und benutzt über dem Auge auf dem Boden nochmals den Orb of Light. Und da ist sie wieder, die schöne Fee, ganz in Weiß. Nach dem langweiligen Gespräch solltet Ihr schnell mal mit Adam reden (links oben im Raum), den Ihr bei Euch aufnehmt. Da ist auch schon Chaos, der Computer, der für das Böse programmiert wurde. Tötet ihn zuerst und alle anderen Feindesseelen verlassen ihre Körper mit ihm. Geht nun den offenen Gang entlang. Dort seht Ihr zwei Steinblöcke. In dem linken benutzt das Sword of Light und in dem rechten das Sword of Darkness. Benutzt nun auf dem Auge das Orb of Light. Es entsteht nun der mystische Caos Breaker. Holt ihn Euch aus dem mittlerem Steinblock. Geht den Gang geradeaus bis zum Auge weiter und benutzt dann den Gang rechts. Stellt Euch auf den Teleporter und laßt Euch zur Stadt beamen. Redet mal wieder mit dem König und verlaßt dann die Stadt. Es erwartet Euch der letzte Kampf dieses Chapters (Hauptfigur: Skeleton am Too). Nachdem Ihr das Untier "weggeblasen" habt, huscht schnell durch das Tor.

**Chapter 8:**

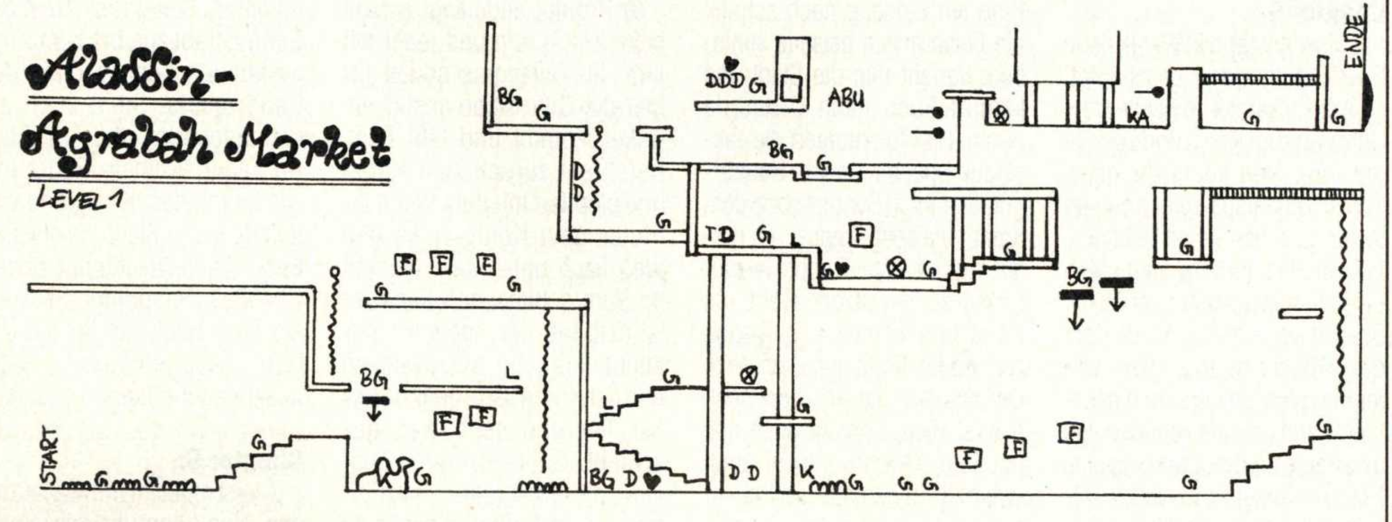
Zuerst müßt Ihr mit Mahato reden. Nun könnt Ihr mit reinem Gewissen den Gang entlanggehen, wo Euch vorher zwei Soldaten den Weg versperrten. Geht nun den Weg geradeaus weiter, bis Ihr auf Dark Sol trefft. Nach seinem Verschwinden geht durch die Tür. Nun werdet Ihr merken, daß Euch ein langer Kampf bevorsteht. Wenn Ihr König Ramladu nun endlich vernichtet habt, geht zurück zum Eingang. Kurz vor ihm befindet sich der Geheimgang (linker Gang). Nun benutzt den Chaos Breaker am westlichen Zipfel dieses Erdteils und seht, was geschieht. Geht jetzt in das andere Gebäude, denn die Tür ist geöffnet worden. Wenn Ihr sie nun benutzt, bekämpft noch schnell Colorrus und tretet dann durch die zerbrochene Wand zu Dark Sol. Tötet ihn so schnell wie es geht (meistens ist er eine absolute Flasche), und Ihr könnt endlich gegen den Dark Dragon antreten.

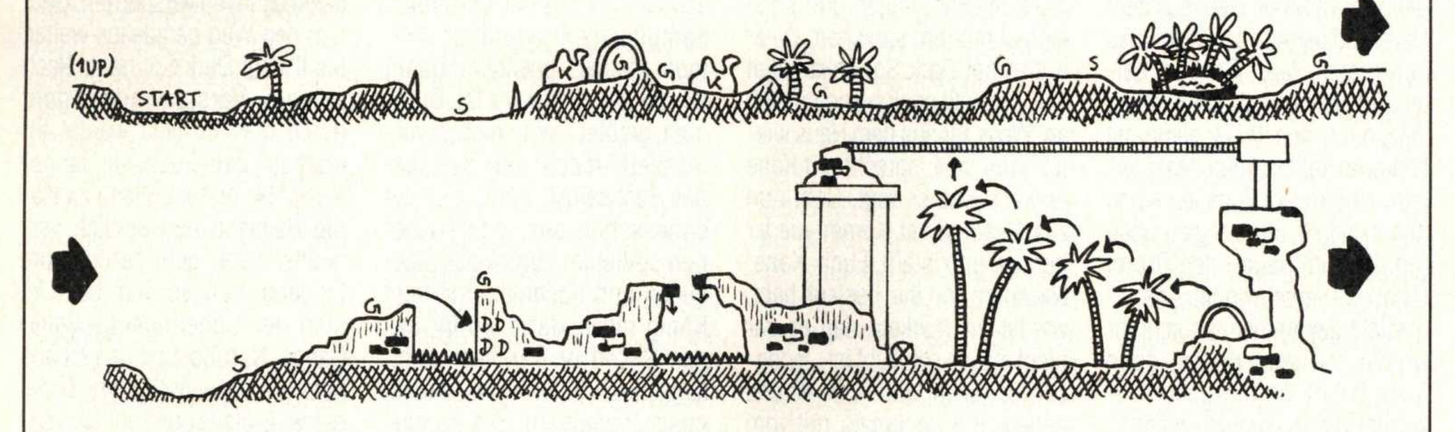
## Aladdin (Mega Drive)

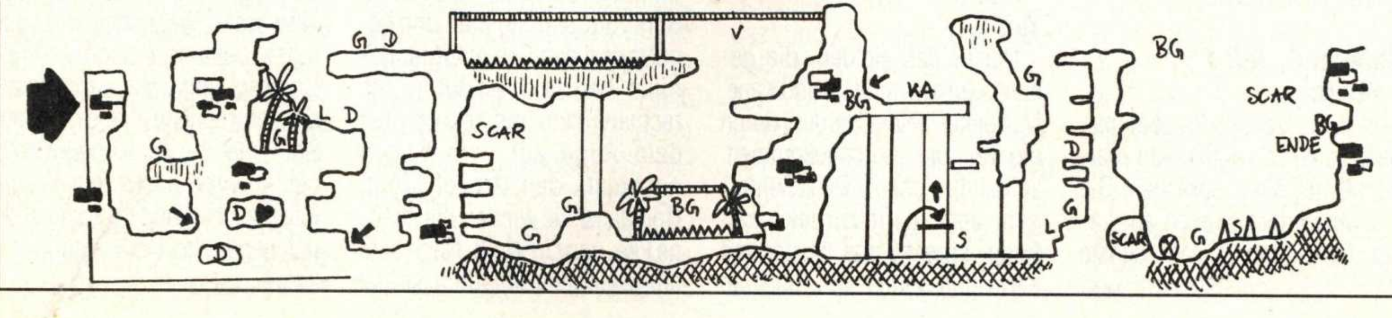
Der kleine Schönling mit den pfiffigen Ideen hat's Gudrun Aigner aus Gräfeling angetan: Sie zockte das Spiel komplett durch. Peer Schader aus Seeheim-Jugenheim steht ihr in nichts nach und lieferte die ausgezeichneten Karten.

ABSENDER: PEER SCHADER, AUF DER LETTEILUNG 2, 64342 SEEHEIM-JU.



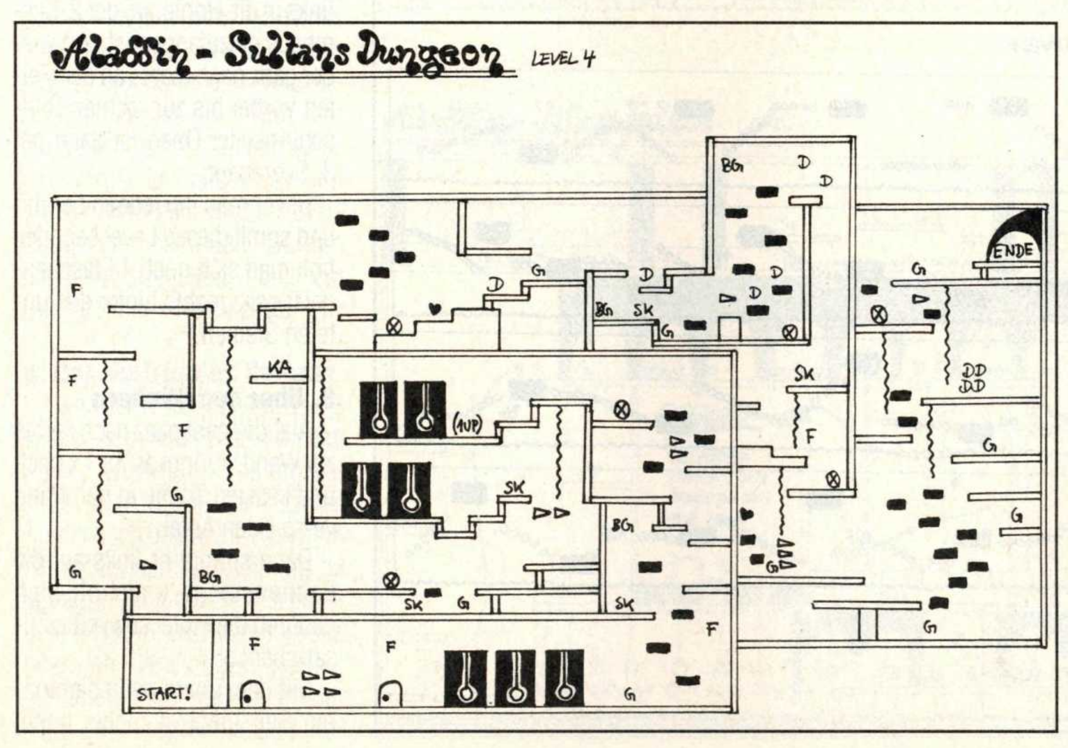
## Aladdin - Agrabah Rooftops LEVEL 3

Ein Tip für alle Level: Manche Wege geht man noch einmal ein Stück zurück und wird dann dafür auch belohnt.

### 1. Die Agrabah-Straße

Der Weg führt nach rechts zum Seil, an dem Aladdin nach oben klettert. Weiter geht es nach links, weiter hoch und nach rechts. Der folgende Sprung nach unten wird belohnt. Bevor Aladdin die Treppe wieder hinauf zum Messerwerfer geht, holt er sich ganz unten rechts noch die 2 Edelsteine Nach dem Messerwerfer führt der Weg immer weiter nach rechts über das Seil nach oben. Am Balken hangelt er nach links weiter, dann wieder weiter nach oben auf die Fahnenstangen, die Abu-Marke nicht vergessen, und immer weiter nach rechts, wo sich der Ausgang befindet.

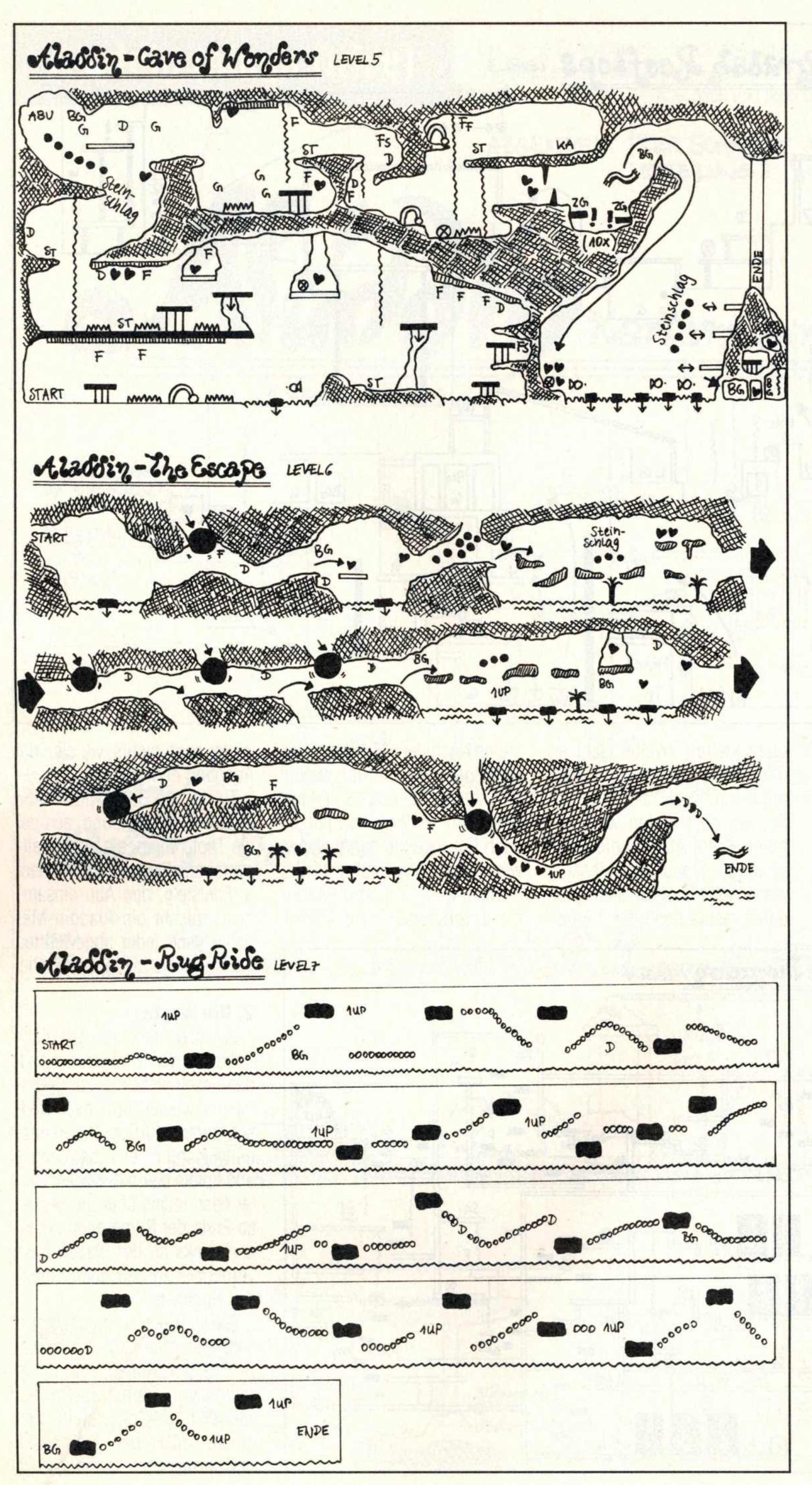
Tip für die Bonusrunde: Abu schaut in die Richtung, aus der die Töpfe fallen, die er schnellstens zerschlagen muß. Ab dem 3. Edelstein, den Abu einsammelt, rutscht die Aladdin-Medaille nach jeder abgewehrten Attacke weiter in greifbare Nähe.




### 2. Die Wüste

Zuerst geht Aladdin ganz nach links an den Bildschirmrand, dann nach rechts bis zur 1. Palme und wieder zum linken Bildschirmrand zurück. Die Rennerei wird mit einer Zusatzchance und Äpfeln belohnt. Es geht weiter nach rechts über die Steine, ab Ende der Ruine nach unten, nach links an der blauen Vase vorbei bis zu den hochstehenden Knochen.

Ganz links oben tauchen dann Herzen auf. Um diese Herzen zu bekommen, springt er rechts von Palme zu Palme, wieder nach links, stellt sich genau hinter den Steinblock und springt über ihn nach links




weiter zu den Herzen. Zurück nach rechts, unten im 2. Steinblock ist ein Geheimgang, den man erreicht, wenn man im Sprung nach unten die Richtungstaste ganz nach rechts drückt. Weiter nach rechts, am Seil entlanghangeln, hinunter, nach rechts durch den Gang, hier gibt es wieder einiges zum Einsammeln, nach oben, nach links springen und weiter über die 2 Palmen nach oben.

Rechts am Seil bis zum Seilende hangeln, darunter wieder nach links am Seil entlang zur Ruine unten in die Ruine hineingehen, dann rechts an der Ruine hochspringen und den 1. Scarabäus holen, wieder nach rechts bis zur 2. Säule, wieder zurück in die Ruine gehen und die Zusatz-Chance abholen.

Dann geht Aladdin wieder nach rechts bis zur 2. Säule mit der Goofy-Zeichnung, direkt vor der Schlange, stellt sich direkt hinter die Säule und springt nach oben. Er fliegt automatisch nach oben, wo sich der Händler befindet. Er geht nach ganz links und holt den Flaschengeist, der sich dort hinter den Steinen versteckt.

Weiter geht es rechts am Händler vorbei nach unten, nach rechts, dann nach oben, nach links in die Höhle, wo der 2. Scarabäus einzufangen ist und wieder ganz nach rechts an den Zelten vorbei bis zur rechten Bildschirmseite. Oben ist dann der 3. Scarabäus.

Bevor man ihn jedoch berührt und somit dieses Level beendet, holt man sich noch 1 Flaschengeist ganz rechts hinter den unteren Steinen.

### 3. Über den Dächern

Aladdin geht ganz nach rechts zur Wand, springt an ihr 1 x hoch und kassiert so die in der Wand versteckten Äpfel.

Dann springt er links auf die Fahnenstange und holt sich dadurch die Flöte, sowie die Zusatzchance.

Mit dem unten dann sichtbaren Seil fliegt er rechts hoch,

zerschlägt den Topf, springt rechts hinunter und holt sich links die nächste Flöte.

Er fliegt dann mit dem Seil nach oben, holt sich wieder eine Flöte, springt wieder hinunter und holt sich auf die gleiche Weise noch 2 weitere Flöten und fliegt so immer ein Stück weiter nach oben. Oben angekommen geht er weiter nach rechts, springt hinunter, klettert an dem nächsten Seil nach oben, betritt den Gang rechts, klettert am linken Seil nach oben, läßt sich hinunterfallen und holt den Flaschengeist hinter dem Messerwerfer.

Wieder nach oben geklettert, geht Alladin nach links über das Dach, macht kehrt und holt sich das Herz.

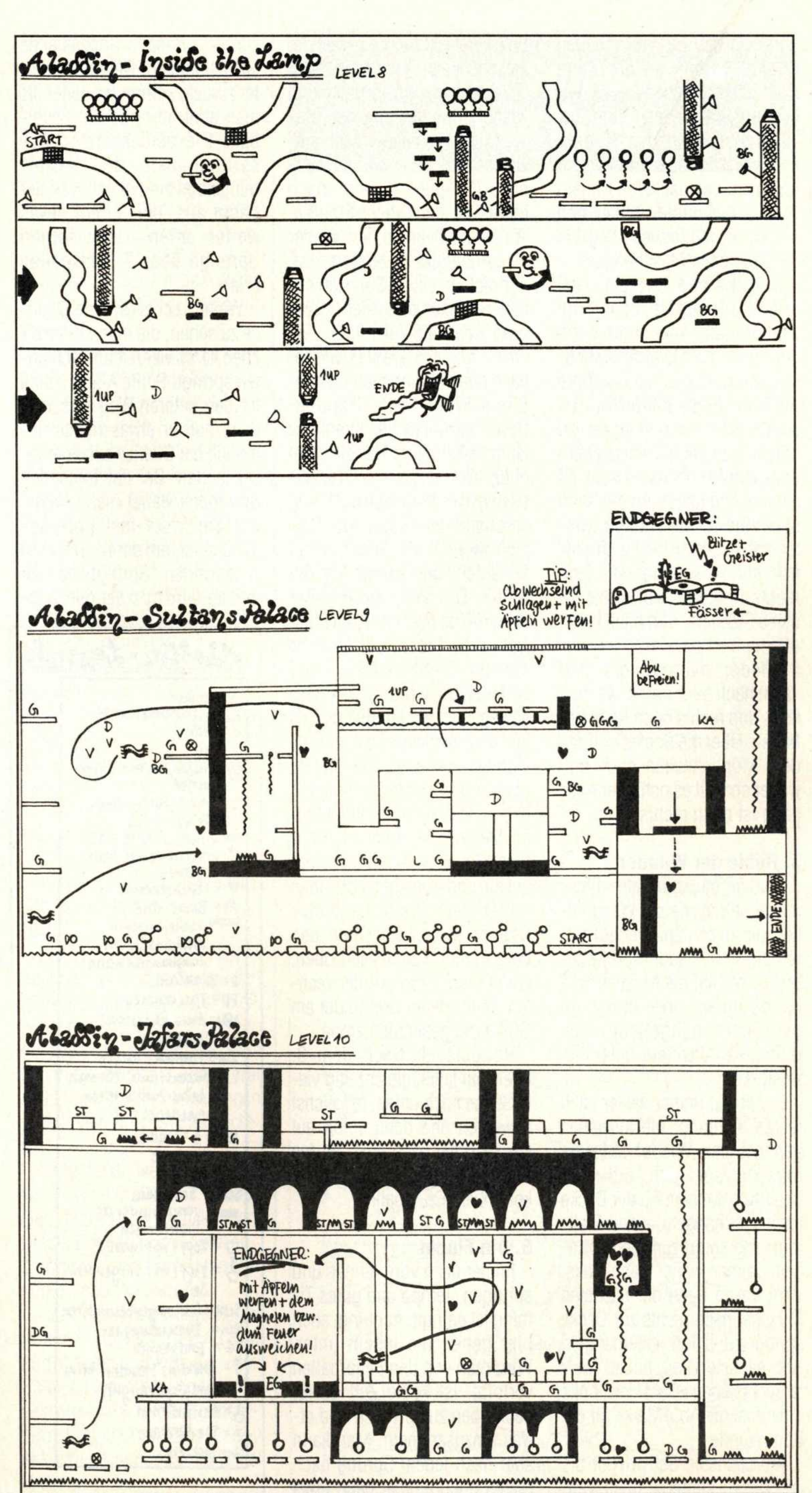
Es geht weiter nach links, hinunter, am 1. Seil weiter nach unten und am 2. Seil wieder nach oben. Links im Sprung die Flöte mitnehmen, unten links am Messerwerfer vorbei auf die Fahnenstange springen, weiter nach ganz oben und dann nach rechts hangeln. Im Topf oben befindet sich noch ein Edelstein, bei der blauen Flasche in /durch das Haus gehen, rechts 1 x auf die Fahnenstange und wieder zurück zum Haus gehen, 1 Chance erscheint.

Dann ganz nach rechts, Kampf mit dem Dieb, nach links zum Topf und wieder nach rechts, wo dann die Flöte erscheint. Zurück zum Topf und nach oben rechts. Auf dem oberen Gerüst stehenbleiben und mit ca. 10 Treffern den Level-Endgegner besiegen. Sollten die Äpfel ausgehen, unten am Gerüst gibt es Nachschub.

**4. Das Verlies des Sultans**

Ganz nach rechts. Auf den 3 sich bewegenden Sockeln nach oben (Achtung, manchmal saust man durch den Sockel wieder nach unten und man muß mehrmals springen, Timing ist gefragt). Dann auf den nächsten linken Sockel und von dort aus links den Flaschengeist fangen.

Weiter nach rechts, immer nach oben, nach links und hin-



unter, an den 2 schwingenden Kugeln vorbei, an der Kette nach unten. Wieder zurück, vor den Kugeln ist jetzt eine Zusatzchance. An den Kugeln geht es jetzt wieder vorbei nach unten, an den nächsten Kugeln vorbei und immer weiter den nur einen möglichen Weg bis zum nächsten Flaschengeist.

Dort auf den Sockeln nach oben springen, an der Kette weiter nach oben und nach links (will man den Händler besuchen, muß man an der Kette bis zum Ende klettern), abwärts, dort sind 4 Äpfel zu holen. Nun wieder nach oben, links von der nächsten Kette ist ein Flaschengeist, immer nach oben und rechts entlang, weiter nach oben, links noch einmal ein Flaschengeist, nach rechts hinunter, weiter bis zu den 5 Stacheln, dort nach links, oberhalb ist ein Herz.

Wieder nach rechts und dann nach ganz unten, wo sich links und rechts noch Äpfel befinden. Über die Sockel und andere Möglichkeiten hoch und weiter so weit es geht, der Ausgang ist dann rechts.

**5. Höhle der Wunder**

Aladdin muß alle Affen-Figuren zerstören, da sie Wege öffnen, die für den Spielverlauf notwendig sind. Aladdin springt zuerst rechts auf die Muschel, die ihn dann nach oben bringt. An der Decke hangelt er nach rechts, die Affenfigur unter ihm zerstört er.

Er springt immer weiter nach rechts, Achtung, die Inselchen gehen unter. Wieder auf eine Muschel springen, um nach oben zu gelangen. An der Decke nach links hangeln, auf die Plattform und sofort zum Seil springen. Immer weiter nach links. Vom linken Rand der nächsten Muschel nach rechts zur Decke springen und dort weiterhangeln zum nächsten Seil, hinauf, weiter rechts oben ist ein Herz, links hinauf ist die Abu-Marke für die Bonusrunde.

Am nächsten Seil wieder bis zur Decke klettern, links vom Seil versteckt sich ein weiterer Flaschengeist hinter den Felsen.

2 x nach rechts springen und wieder hinunter, mit der Muschel geht es wieder nach aufwärts zum Seil, weiter nach links (2 Äpfel, 1 Herz), nach rechts zu den Shiva-Figuren. Weiter nach unten, wo wieder eine Affenfigur zu zerstören ist. Zur rechten sind 2 Seile, an denen man nach oben klettert und links oben die Affenfigur Zerstört. Aladdin klettert wieder nach oben und findet hinter der Shiva-Figur den Händler. Durch zerstören der Affenfigur ist unterhalb vom Händler jetzt offen. Dort müssen 2 Wächter besiegt werden. Nach dem Sieg erscheint der fliegende Teppich, wenn nicht, kurz hin und herlaufen, und bringt Aladdin weiter. Der Weg führt weiter nach rechts über die Inselchen. Achtung, jeder Treffer wirft Aladdin ein Stück zurück und verkürzt den Sprung. Am Berg bewegt sich ein länglicher Fels hin und her. Wenn dieser Fels sichtbar ist, kann man direkt über ihm in einen Geheimgang gehen. Direkt hinter dem blauen Herzen ist nicht sichtbar eine Muschel. Aladdin springt auf sie und erreicht so die oben hinter dem Stein versteckte Chance. Man findet nun den Weg immer weiter nach oben, verläßt den Berg auf der rechten Seite wieder und findet am Gipfel die gesuchte Lampe.

Bonuslevel: Nach dem 3. Edelstein fallen gleichzeitig viele Steine nach unten, möglichst abwehren und dann sofort auf die Muschel nach links zu den Äpfeln springen, denn von links kommt ein Feuerball!

**6. Die Flucht**

Immer nach vorn rennen und springen, Tempo und gutes Timing ist gefragt. Achtung, auch hier gehen die Inseln unter. Wird man von den Feuerbällen verfolgt, ist keine Zeit übrig, nach oben zu springen und etwas einzusammeln. Man kann aber nach jedem Sprung nach rechts noch einmal nach links zurück, um ca. 3 Gegenstände einzusammeln. Geht man weiter zurück, kommt schneller als man ahnt, der nächste Feuerball. Die beiden ersten Absprungpunkte der Verfolgungsjagd sind gleich, von der Kante aus, der 3.liegt etwas weiter unten. Dann folgen Sprünge über 2 Felsspalten (lila).

Weiter rechts ist eine Chance zu sehen, die man nur erreichen kann, wenn man nach unten springt. Sollte Aladdin sich für den unteren Weg entscheiden, muß er etwas rechts unterhalb der Chance auf einer Insel landen. Bei der folgenden Springerei wartet man jeweils, bis die Insel fast untergegangen ist, um dann nach vorn zu springen. Springt man zu früh ab, wird man getroffen, dadurch wird der Sprung verkürzt und man darf das Level von vorn anfangen. Beim letzten Stück (Herzen an der Decke) kann man die Chance holen, muß aber dann sofort weiterrennen und weit nach vorn ins vermeintliche Nichts springen.

Der fliegende Teppich (Möge Allah Ihn zu sich nehmen) rettet Aladdin im letzten Moment.

**7. Der Ritt auf dem fliegenden Teppich**

Immer der Hand folgen. Schafft man es bis zum Fragezeichen, nach unten steuern, da das Hindernis oben ist.

Nach dem 1. Flaschengeist erscheint oben ein Hindernis, dem oben direkt eine Chance folgt. Man hat 3 Versuche, dann ist dieser Ritt beendet und es folgt das nächste Level.

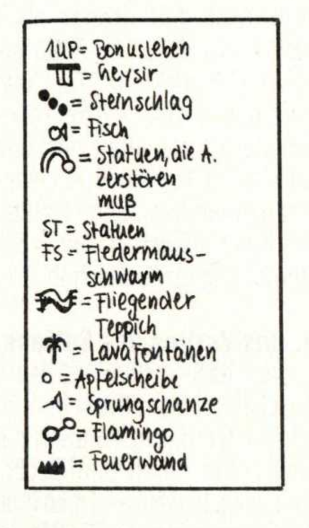
**8. In der Lampe**

Hoch und weiter nach rechts. Ganz rechts oben ist das Ziel.

Für dieses Level kann man die folgenden Tips geben: Tempo und Timing sehr gefragt ! Zum Händler kommt man, wenn man von der obersten linken der ersten blauen Hände nach oben geschnippt wird und dabei den Richtungsknopf nach links drückt. Der weitere Weg vom Händler aus geht über die Hand

**Aladdin-Legende**

G = Gegner
(Symbol) = glühende Kohlen
K = Kamel
(Symbol) = Seil
F = Frauen, die mit Töpfen werfen
L = Smart-Bomb-Lampe
BG = Bonus-Geist
(Symbol) = nach unten fallende/versinkende Plattformen
♥ = Lebensenergie
(Symbol) = Blaue Vase
(Symbol) = Seile, an denen Aladdin sich entlanghangeln kann!
D = Diamant
TD = Taschendieb
ABU = Abu's Bonuslevel
KA = Kaufmann
(Symbol) = Fahnenstangen
( ) = Gegenstände, die man beim Zurückgehen entdeckt
(Symbol) + Δ = Stacheln
S = Schlange
V = Vogel
SCAR = Scarabäus
(Symbol) = verschwindende Plattformen
(Symbol) = Topf (mit Inhalt)
(Symbol) = Topf (mit Fliegendem Seil)
Schl = Schlangenbeschwörer
ZG = Zwischengegner
EG = Endgegner
! = Aladdins Standort beim Endgegnerangriff
(Symbol) = Abrißbirnen
F = Fledermaus
SK = Skelett




ALADDIN-KARTEN:
PEER SCHADER
AUF DER LETTEILUNG 2
64342 SEEHEIM-JU.

links weiter nach links unten, über die Ballons dann wieder nach rechts zu den schnippenden Händen. Ausruhen kann man sich auch auf den Sockeln mit den Buchstaben. Manchmal weiß man nicht, wo man landen kann, die Richtungstaste zeigt es. Unter der letzten Chance hinter dem "B-Sockel" befindet sich blauer Dunst. Von dort aus kann man leicht wieder zur orangenen Zieltreppe gelangen.

**9. Der Palast des Sultans**

Immer der Nase nach über alle Hindernisse springen. Den Teppich erst dann besteigen, wenn er winkt.

Während des Rittes nach oben, kräftig den Säbel schwingen. Das Herz am Palasteingang kann man nur bekommen, wenn man vom Teppich aus springt. Am Seil nach oben und nach links gehen, dort kommt wieder der Teppich und bringt nach einer größeren Ernte Aladdin in den nächsten Raum. Dort geht Aladdin nach rechts, bis der Teppich ihn wieder nach oben bringt und unterwegs einsammelt, was einzusammeln ist. Ganz oben angelangt, springt Aladdin erst einmal ganz nach rechts, läßt sich nach unten fallen, fliegt mit dem Teppich wieder nach oben und springt dann nach rechts.

Dort hangelt er sich an der Decke entlang nach links wo sich Abu im Käfig befindet und auch der Händler seine Bude öffnet. Abu wird befreit, indem Aladdin von unten gegen den Käfig springt. Er geht dann weiter nach rechts, klettert am Seil nach unten und geht links zur Falltür. Diese Falltür ist erst dann als schwarzes Viereck zu sehen, wenn Abu befreit ist, ansonsten liegt dort ein Teppich und man kann nicht weiterspielen. Rechts kommt Aladdin in den Raum, wo er gegen Lago kämpfen muß. Er sollte einen gewissen Apfelvorrat besitzen. Er plaziert sich links oberhalb der Leiter und läßt die Äpfel gegen Lago fliegen. Ist der Apfelvorrat nicht groß genug, unten links gibt es Nachschub.

**10. Jaffar's Palast**

Auf den Sockeln nach rechts springen. Oberhalb der Sockel befinden sich noch Äpfel, die in der Endrunde zahlreich benötigt werden.

Ganz hinunter und bevor man unten nach links springt, rechts noch einmal Energie tanken, dann ganz nach links zum Teppich. An der ganz linken Wand ist noch einmal ein Edelstein versteckt.

Mit dem Teppich geht es nach oben. Auf den Sockeln sind nochmals ein Herz und ein Edelstein zu ergattern.

Der Händler befindet sich auf dem 1. rechten Sockel. Ist Aladdin unten und benötigt den Teppich, springt er nach der blauen Lampe noch einmal nach rechts und wieder zurück. Oben angelangt geht es nur nach rechts. Hinter den Torbögen sind noch Äpfel einzusammeln.

Ganz rechts am Seil nach unten kletten, beim nächsten Seil wieder nach oben und 2 x "tanken",. weiter nach links. Hinter der 1. Säule kann man bis ganz nach oben springen und weitere Äpfel einsammeln. Weiter links gelangt man zum Teppich und kann während des folgenden Rittes noch einiges einsammeln. Der Teppich bringt Aladdin dann zu Jaffar.

Die Endrunde beginnt. Jaffar muß ca. 10 x getroffen werden und verwandelt sich dann in einen feuerspeienden Drachen, der auch ca. 15 x getroffen werden muß. Reicht der Apfelvorrat nicht, ganz nach links springen und 4 neue Äpfel werden sichtbar.

Verliert man wertvolle Leben, kann man den Weg bis zum ersten Teppichtreff zurückgehen, wieder Edelsteine und Äpfel einsammeln und beim Händler neues Leben kaufen.

Hat man den abgrundtief bösen Höllenhund Jaffar endlich besiegt, ist ein, den Spieler nicht wegen zu großer Gemeinheiten fast zum Wahnsinn treibendes, optisch und akkustisch schöööönes Spiel leider zu ende.

# Sonic Spinball (Mega Drive)

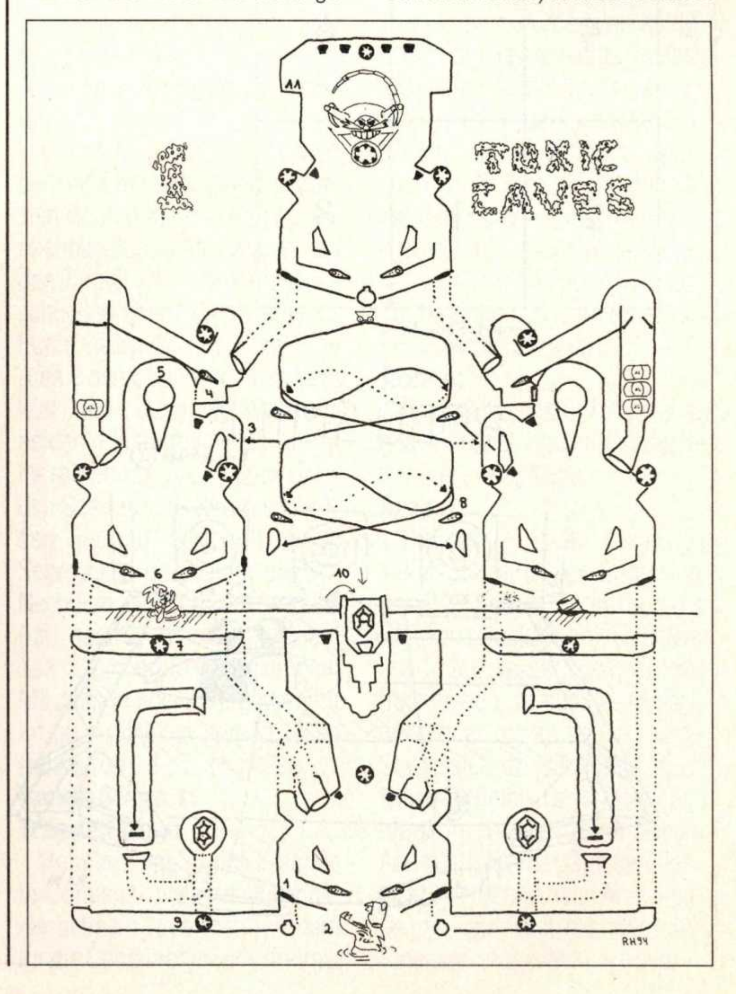
Rafael und Rüdiger Hernández aus Wilnsdorf flipperten mit Segas Igel um die Wette:

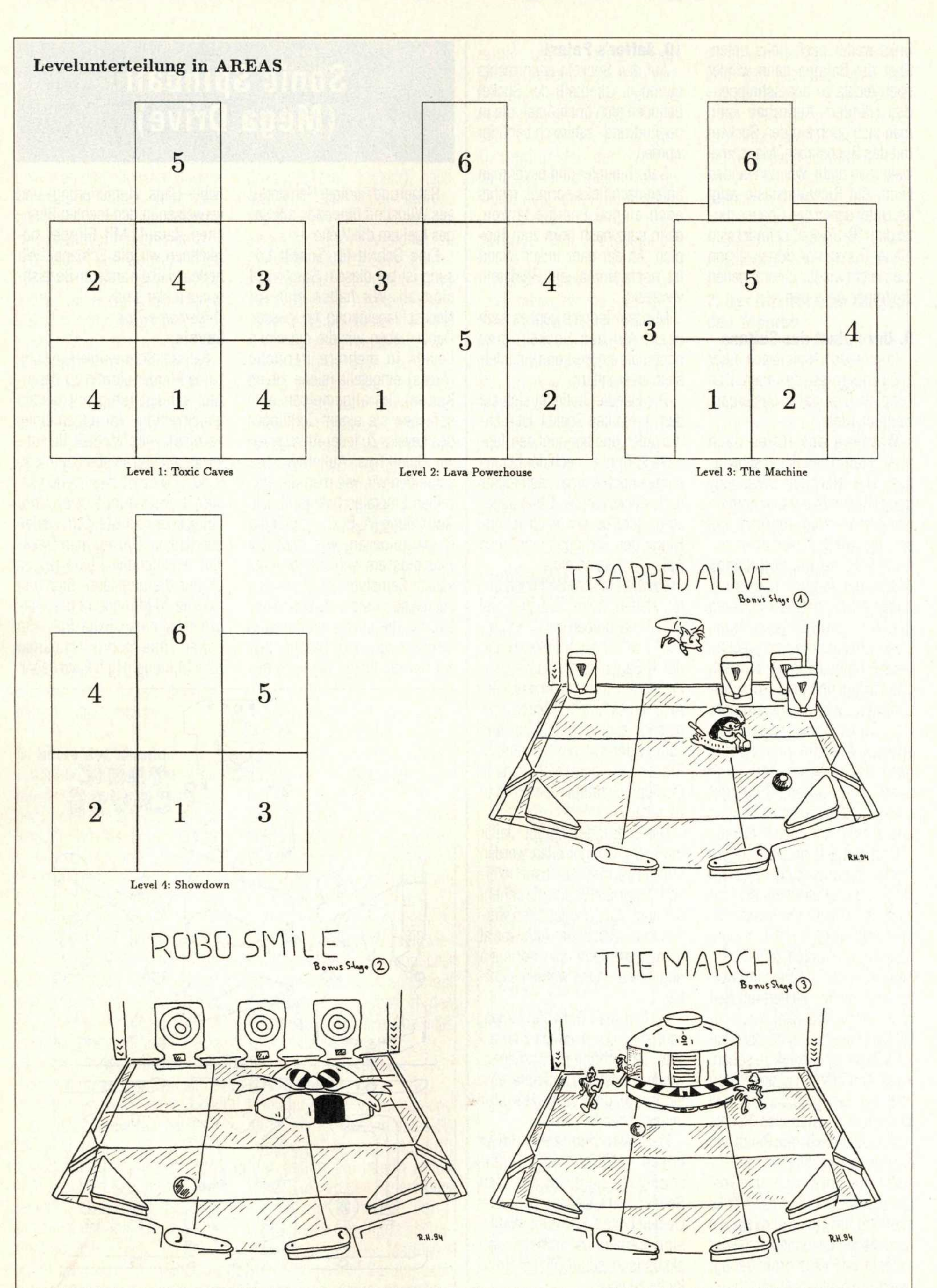
Eine Schritt-für-Schritt-Lösung ist bei diesem Spiel nicht sinnvoll. Wir halten eine Art Nachschlagelösung für besser. Daher haben wir die einzelnen Levels in mehrere Bereiche (Areas) eingeteilt (siehe kleine Karten). Im allgemeinen entsprechen sie einem Teilflipper des Levels. Zu jeder Area geben wir Spiel-Tips. Außerdem beschreiben wir, wie man die einzelnen Emeralds bekommt. Die Aufzählung (A, B, C, ...) gibt die Reihenfolge an, wie man die Emeralds am schnellsten einsackt. Selbstverständlich existieren noch andere Möglichkeiten. Da die Levels größtenteils symmetrisch sind, beschreiben wir nur die linken Bereiche genauer (Tips, Numerierung) und verweisen in den rechten Bereichen darauf. Mit Flipper bezeichnen wir die Schläger. Wir hoffen, daß die anderen Bezeichnungen klar sind.

*Allgemeine Tips*

**Levels:**

Falls Ihr Schwierigkeiten habt, beide Flipper einzeln zu benutzen, schlagt ruhig mit beiden gleichzeitig – im allgemeinen hat dies keinen Nachteil. Ihr solltet von Anfang an üben, Sonic zu lenken. Dies ist zwar in den ersten Levels nicht unbedingt nötig, aber spätestens im vierten unerläßlich. Die auf dem Spielfeld leuchtenden Pfeile zeigen oft nur die ungefähre Richtung an. Alle 20 Millionen Punkte erhaltet Ihr einen Extra-Ball. Ein hoher Time-Bonus (maximal zehn Millionen) hilft Euch dabei.




Levelunterteilung in AREAS
5
2
4
3
4
1
4
Level 1: Toxic Caves
6
3
4
5
1
2
Level 2: Lava Powerhouse
6
5
3
4
1
2
Level 3: The Machine
6
4
5
2
1
3
Level 4: Showdown
TRAPPED ALIVE
Bonus Stage ①
R.H.94
ROBO SMILE
Bonus Stage ②
R.H.94
THE MARCH
Bonus Stage ③
R.H.94

*Bonus Stages:* Wichtig: Hier könnt Ihr die Flipperkugel nicht lenken! Wenn die Kugel auf die Mitte zwischen den beiden Flippern zurollt, ist es ratsam, einmal mit den drei Pad-Buttons am Tisch zu rütteln (shake it).
*Multiball Level:* Diesen erreicht Ihr, wenn Sonic alle Ringe in einem Level aufsammelt. Dies ist am einfachsten im ersten Level. Viel Spaß!

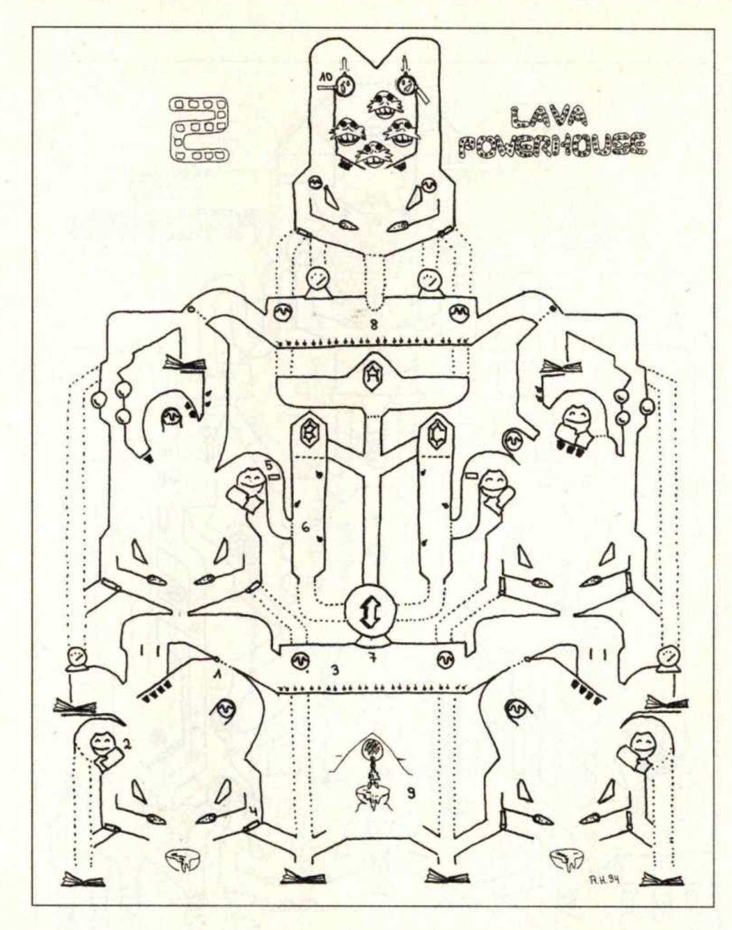
**Level 1: Toxic Caves**

**Area 1:**

Die beiden unteren Targets (Knöpfe) sind für die Safety Lids (1), die die Death Ramp verschließen. Um nach oben zu kommen, schießt Sonic entweder direkt durch die Mitte oder durch die äußeren Röhren. Damit Ihr die oberen Targets trefft, müßt Ihr von den Würmern (Worms) abspringen und Sonic dabei auf die Targets lenken. Falls Ihr auf die Rettungsplattform (2) unter den Flippern fallt, braucht Ihr nur zu springen (jump up). Sollte Sonic unglücklicherweise in Rexxon's Maul landen, müßt Ihr wild auf den Pad-Buttons rumhämmern. Zu Area 2 bzw. 3 gelangt Ihr durch die großen Röhren, die erst durch die oberen Targets geöffnet werden.

**Area 2:**

Auch hier dienen die Targets der Öffnung der Safety Lids. Den rot-weißen Hebel rechts (3) trefft Ihr am besten, indem Ihr Sonic ohne zu lenken vom linken Flipper abschießt (raising rail bridge). Ganz nach oben (4) gelangt Ihr nach dem Abräumen der Fässer (Barrels) (cleanup complete). Oder Ihr schießt dreimal in die Mitte (5) zu den Würmern (entrance clear). Zur Lore gelangt Sonic über den oberen Flipper (rechts lenken) durch die Röhre. Es könnte auch passieren, daß Ihr in das Faß (6) im Schleim fallt. In diesem Fall hilft wieder hüpfen. Bei einer Rettung durch die Safety Lids landet Sonic im Gang unterhalb der Area (7). Hier auf keinen Fall in den Teleporter (nach Area 1), sondern Sonic nach rechts bzw. links mittels Dash Attack beschleunigen.




**Area 3:**

Entsprechend Area 2, nur spiegelverkehrt.

**Area 4: Lore.**

Der entsprechende rot-weiße Hebel sollte im folgenden umgelegt sein, damit Sonic nicht wieder in Area 2 bzw. 3 landet. Den linken Emerald erreicht Ihr über die linken Schienen. Den rechten Emerald bekommt Ihr entsprechend über die rechten. Oder indem Ihr auch nach links fahrt und den unteren Flipper (8) zum Umlenken benutzt.

Damit könnt Ihr Euch den linken rotweißen Hebel sparen. Nachdem Sonic den linken bzw. rechten Emerald hat, landet er im entsprechenden der unteren Gänge (9).

Lauft hier nach links bzw. rechts, um wieder in Area 2 bzw. 3 zu landen und nicht in Area 1.
*Emerald: (A)* In Area 1 die beiden oberen Targets treffen (cork popping up; draining slime) und durch die nun offenen Röhren nach Area 2 bzw. 3. Hier laßt Ihr Sonic am besten in das Faß unterhalb der Flipper fallen und paddelt nach rechts bzw. links in die Mitte (10). Jetzt nur noch auf den Emerald springen.
*Emerald (B):* Den rotweißen Hebel in Area 3 umlegen und mittels Lore nach links Richtung Emerald fahren.
*Emerald (C):* Emerald B, nur spiegelverkehrt.

**Area 5: Endgegner Scorpius.**

Dieser Abschnitt ist erst nach den drei Emeralds über die obersten Röhren in Area 2 bzw. 3 erreichbar. Zunächst solltet Ihr mit den Targets die Safety Lids verschließen! Wenn nicht, müßt Ihr Euch vielleicht noch mal von Area 1 den beschwerlichen Weg hier 'rauf erkämpfen. Von den beiden Plattformen (11) solltet Ihr mit Sonics Dash Attack unter den Schwanz des Skorpions düsen, jedoch nicht mit zuviel Schmackes (quick, jump inside). Nachdem der Schwanz weg ist (tail destroyed) mehrmals auf den Skorpionrücken springen. Mit den vier oberen Targets könnt Ihr auch Steinlawinen auslösen (rock'n'roll), die Euch helfen.

**Bonus Stage 1: Trapped alive**

Robotnik hat Sonics Freunde in Container gesperrt. Ihr müßt sie befreien (free them), indem Ihr die Container jeweils dreimal trefft. Habt Ihr dies erledigt, braucht Ihr nur noch an Robotniks Scooter einen Volltreffer zu landen.

**Level 2: Lava Powerhouse**

**Area 1:**

Die vier Targets sind für die Drain Plugs. Um diese Area zu verlassen, müßt Ihr zunächst die Tür rechts oben (1) dreimal treffen (busting door). Danach ist sie offen. Ihr trefft sie entweder direkt oder durch die Kanone links (2). Nun erst kann Sonic mit dem Blasebalg über der Kanone nach Area 3 gelangen. Oder aber durch die Tür oder den Teleporter in die untere Steam Arena (3). Unserer Meinung nach geht es über den rechten Drain Plug Ausgang (4) einfacher (erst die Targets treffen!), da die Tür nicht getroffen werden muß. Dazu schießt Ihr mit dem rechten Flipper und lenkt nach rechts unten.

**Area 2:**

Spiegelverkehrt zu Area 1.

**Area 3:**

Die Drain Plugs könnt Ihr, wie immer, mit den Targets verschließen. Falls Sonic zwischen den Flippern durchfallen sollte, unbedingt nach rechts halten, ansonsten landet Ihr wieder in Area 1. Von Area 3 aus kann Sonic den linken Emerald erreichen. Hierfür müßt Ihr dreimal auf den Korken (5) (yeah, hit it again). Am einfachsten geht dies mit dem linken Flipper ohne Sonic zu lenken. Ihr landet im linken Emerald Shaft (6).

**Area 4:**

Entspricht – natürlich gespiegelt – Area 3, bis auf die zweite Kanone in der Mitte.

**Area 5:**

Die untere Steam Arena (3) verlaßt Ihr durch den Sonicsauger (7). Pustet Sonic auf die Glucken (cluck alarm), so daß er auf ihnen landet, wenn diese hochfliegen. In der Röhre nach links oder rechts halten, damit Sonic sich an der Kante oben festhält. Mittels Dash Attack gelangt Ihr in die obere Steam Arena (8). Mit der Glucken-Taktik könnt Ihr hier nach Area 6 gelangen, aber erst nachdem alle Emeralds eingesackt wurden.

*Emerald (A):* Von der unteren Steam Arena aus via Sonicsauger gen Emerald düsen.

Ja!

*Emerald (B):* Wenn Ihr in Area 3 den Korken zerstört habt, schnellstens anfangen zu pusten (6), um im linken Emerald Shaft nach oben zu steigen.

*Emerald (C):* Wie Emerald B, nur ab Area 4.

**Area 6: Endgegner Roboiler.**

Wie immer als erstes die Targets für die Drain Plugs treffen. Fallt Ihr pechigerdings durch die Mitte,

das Pad nicht in die Ecke werfen. Unten an der Kette (9) angekommen (chain unstable), solltet Ihr durch abwechselndes links- und rechts-drücken die Kette mit Sonic in Schwingung versetzen (quick, get off; countdown) und bei großem Ausschlag der Kette abspringen (whoa, that was close, dude). Also nicht runterfallen! Der Roboiler geht kaputt, wenn Ihr die vier Robotnik-Köpfe zerstört. Dazu außen über die Plattformen (10) in den Boiler 'rein (jump inside the roboiler). Am besten erst die drei oberen Köpfe zerspringen (let's boogie; robohead down), da der untere den Abfluß verstopft.

**Bonus Stage 2: Robo Smile**

Hier spielt Sonic Zahnarzt und befreit Robtnik von seinen strahlend-weißen Zähnen (bust teeth). Ihr müßt jeden Zahn dreimal treffen. Um Punkte zu scheffeln öfters in die Zahnlücken kugeln und die drei Targets abschieben.

**Level 3: The Machine**

**Area 1:**

Wenn Ihr den Level neu beginnt oder noch einmal neu anfangen müßt, haltet im Kolben (1) das Pad nach unten. Nach dreimal das Pad nach unten-links halten und Sonic landet auf der Plattform (2). Die beiden Targets verschließen nur den linken Drain Plug. Damit sich das linke Wheel (3) nicht mehr dreht, müßt Ihr dreimal in die Power Chamber (4) treffen. Die Area verlaßt Ihr entweder über das Wheel, wenn dieses steht, oder von der Plattform aus über den linken Ausgang (5) – Ihr landet im linken Lift Shaft. Wie Ihr Area 2 erreicht ist hoffentlich klar.

**Area 2:**

Die beiden Targets und die Power Chamber haben dieselbe Funktion wie in Area 1. In das rechte Wheel (6) zu treffen ist äußert schwierig; Geduld und Ruhe sind hier wichtig, da unten die zerfetzenden Zahnräder warten. Am besten geht es mit dem linken Flipper, wobei Ihr ziemlich spät schlagen und nach rechts drücken müßt. Der Teleporter (7) beamt Euch nur dann nach Area 4, wenn Ihr den Emerald A habt – dies könnt Ihr später ausnutzen, falls Ihr wieder hier landen solltet.

**Area 3:**

Linker Lift Shaft. Der Flipper (8) liftet Euch nach oben, wenn Ihr Sonic damit auffangt. Am einfachsten geht es über den linken Kolben. Die Ausgänge rechts erreicht Sonic über den Flipper-Lift, wobei dieser weiter unten stehenbleiben sollte, als Ihr gefühlsmäßig erwartet – nämlich so, daß alle vier Lämpchen gerade (!) zu sehen sind. Der Teleporter im zweiten Ausgang (9) bringt Euch immer nach Area 1 und der im vierten (11) nach Area 5, falls Ihr den Emerald E habt. Der dritte Ausgang (10) ist eine Täuschung (loop of deception). Im fünften Ausgang (12) liegt der Emerald. Die Plattform ganz oben (13) bleibt stehen, wenn Ihr einmal in die darüberliegende Power Chamber trefft. Es ist aber einfacher auf sie zu kommen, während sie sich bewegt. Noch höher kommt Sonic durch den linken Beschleuniger (14) – von der Plattform aus. Wollt Ihr nach Area 5, müßt Ihr den rechten Vogel (15) zerspringen. Der linke öffnet den Zugang zu Area 6, falls Ihr alle Emeralds habt.

**Area 4:**

Rechter Lift Shaft. Den Flipper-Lift hier zu erreichen, ist kein Problem. Fahrt bis ganz hoch und schießt Sonic am rechten Rand an den Vögeln vorbei nach oben. Fallt Ihr durch die Röhre (16) 'runter (going down), müßt Ihr nach rechts halten, um nicht wieder in Area 2 zu landen. Der Teleporter (17) führt zu Area 2. Von der fahrenden Plattform aus erreicht Ihr den Emerald und den Weg (18) zu Area 6 – wie in Area 3 beschrieben.

**Area 5: Animal Prison.**

Hier befindet sich neben Käfigen der dritte Emerald (find hidden emerald). In dieser Area könnt Ihr Euch austoben, ohne direkt ein Leben zu verlieren – die Käfige öffnen sich nach je drei Treffern.

*Emerald (A):* Dieser Emerald kostete schon vielen Igeln eines ihrer Leben. Hier hilft, wie bei Area 2 bereits erwähnt, nur absolute Coolness.

*Emerald (B):* Von der fahrenden Plattform in Area 4 aus, müßt Ihr in den dunklen Trichter ganz links fallen.

*Emerald (C):* Dieser Emerald befindet sich im mittleren Käfig. Öffnet diesen durch dreimaliges Berühren (emerald released) und holt ihn Euch in der Pausenhalle (19).

*Emerald (D):* Am einfachsten erreicht ihn Sonic von Area 5 aus (Ausgang links unten (20), da das Wheel hierbei nicht stehen muß.

*Emerald (E):* Schießt in Area 3 zunächst die Wächter-Ente vor dem fünften Ausgang (12) ab; solange Ihr den Lift Shaft nicht verlaßt, macht das Quietsche-Entchen eine Pause. Anschließend nur den nun freien Ausgang benutzen.

**Area 6:**

Endgegner Veg_O Machine. Zunächst solltet Ihr die Surge (21) aktivieren (surge activated), was recht einfach ist. Die Influx Tubes (22), durch die die armen Tiere in die Maschine geschleust werden, zerstört Ihr, indem Ihr von den Elektro-Schleudern (23) entlang der Decke gegen die Röhren rollt (smashing). Dies geht auch von nur einem Elektro-Feld aus (both tubes busted; all animals free). Jetzt erst könnt Ihr durch die untere Öffnung (24) in die Maschine 'rein (now shoot inside). Wenn Ihr in der Maschine seid, haltet das Pad in eine Richtung gedrückt. Eventuell müßt Ihr öfters hinein,

bis die Maschine überhitzt (overheating).

**Bonus Stage 3: The March.**

Schießt die Hühner kaltblütig ab. Währenddessen trefft Ihr auch den Eierkocher (?!), der von seiner Schale befreit werden muß. Wenn Ihr fertig seid, habt Ihr alle Tiere hoffentlich ungekocht erlöst (freedom).

**Level 4: Showdown**

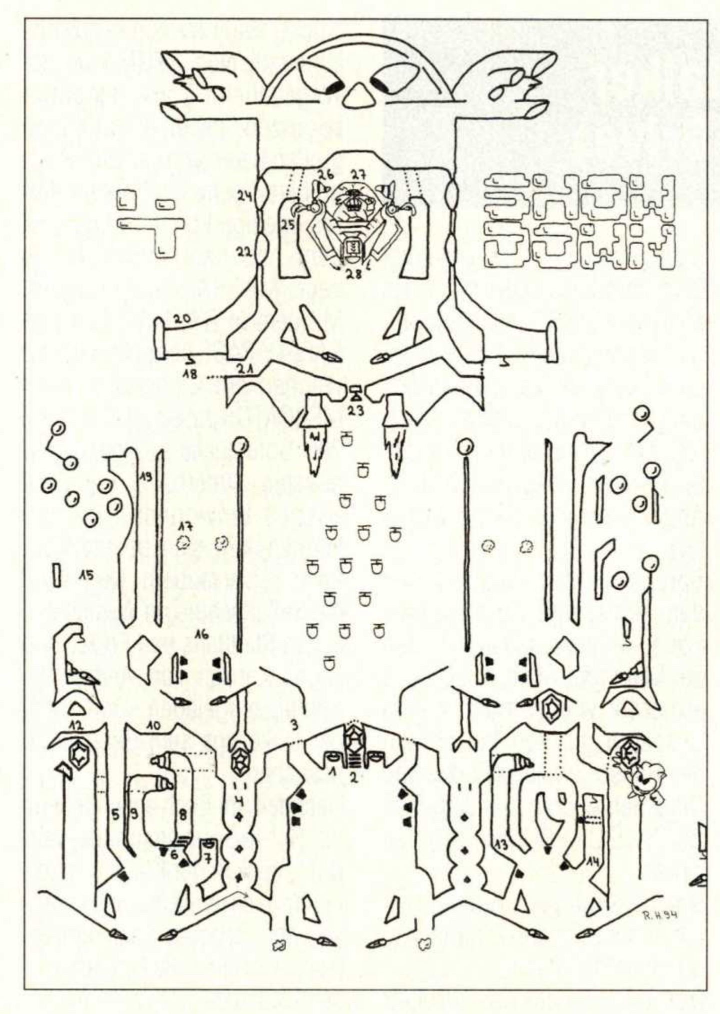
Trotz der Warnung am Anfang (robotnik is getting away; go get him), habt Ihr auch in diesem Level soviel Zeit wie Ihr wollt.

**Area 1:**

Die drei linken Targets aktivieren den linken Felsen, die rechten den rechten. Mit den beiden Triggern (1) könnt Ihr die Blöcke (2) unter dem Emerald entfernen. Wenn Sonic von oben runterfällt, haltet Ihr am besten nach links oder rechts und den jeweiligen Flipper offen. Die Area verlaßt Ihr über die Chimney Ramps (3), dazu gehört auch der Weg beim Emerald. Fallt Ihr beim Slalom-Kurs (4) rechtsoben 'rein kommt Ihr unten links wieder 'raus und umgekehrt. Manchmal hilft auch Gegenlenken, falls Sonic den falschen Weg einschlägt.

**Area 2:**

Die Targets dienen hier keinen Sicherheitsvorkehrungen, sondern bringen nur einen Bonus (eruption bonus). Wollt Ihr diesen Bonus haben, müßt Ihr Euch beeilen, da die Targets nach zehn Sekunden zurückgesetzt werden. Durch die linke Rampe (5) könnt Ihr erst, wenn Ihr die drei Blöcke (6) mit dem Trigger zerstört habt. Den Trigger (7) trifft Sonic, indem Ihr ihn erst sehr spät mit dem linken Flipper schlagt und nach rechts lenkt. Durch die nun offene rechte Rampe (8) erreicht Ihr den Emerald B oberhalb des Slalomkurses. Die mittlere Rampe (9) bringt Euch nur Bonuspunkte (robotnik bonus; rock'n'roll; party time). Die Dinger an den Enden der Rampen sind übrigens Robotnik's Socken. Die Area verlaßt Ihr über die linke Rampe. Mit dem rechten Flipper könnt Ihr auch nach Area 1 gelangen, wenn Ihr am Drehpunkt des Flippers schlagt und nach rechts unten haltet. Um von der rechten Plattform (10) nach Area 4 zu kommen, wendet Ihr Sonic's Dash Attack nach rechts an und haltet den linken Flipper offen. Mit dem kleinen Haken (11) erscheint ein weiterer Flipper, womit Ihr den oberen Emerald C erreicht oder auf die linke Plattform (12) kommt.




**Area 3:**

Hier erwähnen wir nur die Unterschiede zu Area 2! Die linke Rampe (13) bringt Euch in den Slalom-Schacht. Die beiden mittleren Rampen beschreiben nur einen Rundkurs. In die rechte Rampe (14) kommt Ihr genauso wie an den Trigger in Area 2. Zuerst schießt Ihr den Wächter ab, um beim nächsten Mal an den Haken zu kommen. Auf die nun erscheinende Plattform laßt Ihr Euch fallen. Ein Dash Attack bringt Euch zum oberen Emerald D.

**Area 4:**

Der linke Bereich (15) mit den Ballons und dem versteckten Flipper ist nur Spielerei in einem sonst cola-ernsten Anwendungsprogramm. Der wichtigste Teil dieser Area ist der Schacht (16) über den beiden Flippern. Die linken Targets aktivieren einen versteckten Felsen links (17); die rechten entsprechend.

Um Robotnik's Raumschiff zu erreichen, könnt Ihr nun die Felsen benutzen, welche Euch an den fahrenden Haken (18) bringen (Übung macht den Meister). Oder den mittleren Beschleunigungsschacht (19), der Sonic auf die Tragfläche (20) befördert.

**Area 5:**

Wie Area 4.

*Emerald (A):* Dieser Emerald wird Euch am meisten Nerven kosten. Ihr solltet wie in Area 1 beschrieben vorgehen.

*Emerald (B):* Dieser ist nur (!) über die obere Socke in Area 2 zu erreichen. Auch hier versperren Euch die Blöcke (6) den Weg.

*Emerald (C):* Die Pfeile oberhalb des versteckten Flippers (11) zeigen hier nur die ungefähre Richtung an. Schlagt Sonic einfach ohne zu lenken.

*Emerald (D):* Der Dash Attack auf der erscheinenden Plattform in Feld 3 sollte mit viel Drall ausgeführt werden.

*Emerald (E):* Diesen Emerald bekommt Ihr wie Emerald C.

**Area 6: Endgegner Robotnik's Ship.**

In das Raumschiff kommt Ihr über die Haken (18) an den Tragflächen (im Inneren (21) des Raumschiffs einen Dash Attack ausführen), durch die unteren Scheiben (22) (dreimal Dash Attack von den Tragflächen aus, wobei Ihr nach einem Treffer 'runter halten solltet) oder – seltener – durch die untere Luke (23).

Falls Ihr während des Spiels durch diese runterfallen solltet, haltet am besten zunächst in eine Richtung, bis Ihr auf einer Bombe landet. Jetzt solltet Ihr sofort nach dem Absprung (automatisch) auf die nächst höhere, usw. Werdet Ihr durch das linke obere Fenster (24) rausgeworfen, lenkt Sonic ganz nach links an den Rand, um sicher zu landen. Rechts genauso. Robotnik's Klauen (25) lassen Euch fallen und seine Socken (26) schleudern Euch an die Scheiben. Ihr müßt das Cockpit zehn Mal von oben treffen (27), dazu müssen Klauen und Socken weg sein. Dafür ist der Trigger (28) da:

1.Treffer: Linke Klaue verschwindet,

2.Treffer: Rechte Klaue verschwindet,

3.Treffer: beide Socken sind in der Reinigung,

4.Treffer: beide Socken zum Trocknen aufgehängt (geschieht nach einiger Zeit auch automatisch),

5.Treffer: Linke Klaue wieder da,

6.Treffer: Rechte Klaue wieder da.

Nach dem sechsten Treffer wiederholt sich alles. Die Kommentare, die Robotnik abgibt, solltet Ihr nicht beachten, da sie Euch nur verwirren sollen. Die Hintergrundmusik kann bei diesem Endgegner äußerst nervig sein, also schaltet sie spätestens hier (am Monitor) ab.

# Landstalker (Mega Drive)

Florian Tewes aus Oelde stülpte sich die Siebenmeilenstiefel über und durchwanderte Segas Mega-Modul:

Nach dem Intro findet Ihr Euch beim Eingang zum ersten Dungeon wieder. Dieser dürfte keine Probleme darstellen. Seid Ihr mit dem Floß in den Abgrund gefahren, landet Ihr in MASSAN, wo Ihr Euch gründlich umsehen und Informationen sammeln solltet.
Nach Verlassen des Dorfes erfahrt Ihr, daß die Brücke zerstört wurde.
Macht Euch auf zum WATERFALL SHRINE und Ihr gelangt dort schließlich zu Prospero. Verlaßt das Dungeon wieder und siehe da, die Brücke ist repariert. Ihr kehrt nun nach MASSAN zurück und erfahrt dort, daß FARA vom benachbarten Gumi-Stamm entführt wurde. Also auf, über die Brücke und zum Dorf der Gumi. Dort zeigt Euch Friday einen Weg den Hang hinauf. Folgt Ihr diesem, so seht Ihr FARA, die von den Gumis als Opfer in den SWAMP-SHRINE verschleppt wird. Nehmt in Gumi den IDOL-STONE aus dem Haus des Majors mit.
Jetzt begebt Ihr Euch zum SWAMP-SHRINE und benutzt den IDOLSTONE, um das Tor zu öffnen.
Achtet darauf, daß Ihr vor dem SWAMP-SHRINE mit genügend EkeEke ausgestattet seid und abgesaved habt. Habt Ihr FARA erfolgreich von den ORC-KINGS befreit, kehrt Ihr nach MASSAN zurück. Dort erhaltet Ihr vom Major (Faras Vater) den RED JEWEL. Kauft EkeEke und saved ab.
Durchquert nun das Dorf der Gumi und Ihr gelangt, nachdem die Straße von den Gumis für Euch repariert wurde, in nördlicher Richtung zu einem Schwertmeister. Dieser händigt Euch nach kurzem Gespräch das MAGIC-SWORD aus und berichtet von anderen Schwertern. Lauft westlich zur Wegegabelung und weiter südlich nach RYUMA. Dort erfahrt Ihr von den Einwohnern, daß die Stadt in Angst vor einer Diebesbande lebt.
Sprecht mit dem Jungen hinter dem nordöstlichst gelegenen Haus, welcher behauptet, daß der Major der Stadt von Dieben ermordet wurde. Nach einem Gespräch mit den Bewohnern des Hauses erhalten Friday und Nigel den Auftrag, mit dem Floß zur CAVE OF PROMONTORY zu fahren.
Dort angekommen, kämpfen wir uns bis ins Innere vor und verschieben die Statue.
Dadurch wird die Wasserzufuhr unterbrochen und einige Gänge werden freigelegt. Nun findet Ihr im Anfangsbereich einen Schlüssel (am ehemaligen Wasserfall) und die zugehörige Tür im Inneren des Dungeons. Sucht weiter, nehmt den Schlüssel und eine STATUE OF GAIA.
Zerschlagt im anfangs verschlossenen Raum die einzige graue Figur und das Gitter öffnet sich. Ihr erklimmt die Liane und besiegt schließlich den Wächter vor der Tür zum Zimmer des Majors.
Dieser dankt für die Befreiung und kehrt nach RYUMA zurück. In den Truhen findet Ihr eine GOLDEN STATUE und einen LITHOGRAPH.
Dieser wird Euch allerdings von KAYLA, INK und WALLY wenige Augenblicke später entwendet.
In RYUMA begebt Ihr Euch ins Haus des Majors (nordöstlichstes Haus) und erhaltet zum Dank für die Rettung einen SAFETY PASS und 100 Goldstücke. Wollt Ihr nun den Baum außerhalb von RYUMA an der Wegegabelung als Teleporter benutzen, müßt Ihr erst den großen Baum von seinem" Pestproblem" befreien. Habt Ihr dieses erledigt, könnt Ihr Euch mit dem nebenstehenden Baum nach MASSAN teleportieren. Mit dem in RYUMA erhaltenen SAFETY PASS könnt Ihr nun die Wachen am Eingangstor von MERCATOR passieren (nicht die 200 Goldstücke bezahlen) und betreten. Unterhaltet Euch mit allen(!) Einwohnern, bis die Wahrsagerin sich bereiterklärt, Euch zu verzaubern. Nun ab in die Ballettschule im Westen des ersten Stadtteils und Friday und Nigel werden von Arthur ins Schloß eingeladen. Dort bittet der Duke uns sein Banquet zu besuchen.
Nachdem Ihr Euch anschließend im Schloß umgeschaut habt (Life Stock in der Küche), betretet Ihr nach Anweisung des Dukes den Banquet-Saal und erhaltet vom Duke die Aufgabe den Zauberer "MIR" zu vernichten. Nach diesem anstrengenden Tag ruht Ihr Euch auf Eurem Zimmer im Schloß bis zum nächsten Morgen aus und erwacht in voller Frische. Verlaßt anschließend das Schloß, kauft EkeEke und saved ab. Neben der Kirche in der CRYPT gilt es 8 Rätsel zu lösen, ehe Ihr das Floß benutzen könnt.



# DES RÄTSELS LÖSUNG

ROOM 1: Zerschlagt die Blasen in umgekehrter Reihenfolge wie angegeben.
ROOM 2: Bleibt in der Ecke vor der Steintafel stehen. 10 Sekunden später lösen sich die Blasen auf und dieser Raum ist gelöst.
ROOM 3: In der nördlichen Wand ist eine unsichtbare Treppe. Ihr erklimmt sie und verlaßt sie nach Süden.



ROOM 4: Werft die Steinkugel so gegen die Wand, daß sie den Orc erledigt.
ROOM 5: Betätigt den Schalter und lockt den Orc öfters darauf.
ROOM 6: Wartet einfach bis das Klingeln ertönt (Kisten nicht öffnen!).
ROOM 7: Zerstört alle Skelette mit dem letzten Schlag.
ROOM 8: Nehmt die Kiste und stellt sie vor die graue Steintafel. Springt eine Ebene höher geradeaus in die Wand.
Benutzt nun das Floß und Ihr gelangt zu
ROOM 9: Hier leitet Ihr die FEUERKUGEL auf die Tür. Bearbeitet im nächsten Raum das Skelett so lange von der Seite (hart!), bis es das Zeitliche segnet. Ihr findet in der nun sichtbar gewordenen Truhe das AMULET.
Kauft im Hafen günstig EkeEke (11 Golds) und speichert ab.
Verlaßt jetzt MERCATOR und folgt dem Schild westlich zum MIR TOWER. Mitten im Tower treffen wir auf unseren Doppelgänger namens Micro. Benutzt GARLIC und er bringt uns durch einen Geheimgang zum Zauberer "MIR". Nach einem Gespräch mit diesem finden wir den PURPLE JEWEL einige Etagen tiefer in einer der drei Kisten. Wir werden nun zum Eingang des Towers teleportiert und treten den Rückweg zum Duke nach MERCATOR an. Dieser zeigt sich erkenntlich und läßt Euch, Kayla, Ink und Wally in ein Verlies werfen. Außerdem werden Euch die Diamanten entwendet.
Kämpft Euch weiter bis zur Prinzessin und springt schließlich vom Dach. Geht wieder ins Schloß und helft Arthur gegen die Eindringlinge.

Danach gibt Euch Arthur den Auftrag, den SUN-STONE zu holen. Außerdem müßt Ihr unter dem Dach den Schlüssel für die im Osten des Schlosses gelegene Tür finden.
Öffnet die Tür (außerhalb und in östlicher Richtung am Schloss entlang) und sucht dort den versteckten Aufstieg zum oben gelegenen Schalter. Ist der Schalter betätigt, öffnet sich auf der anderen Seite des Burggrabens ein Loch im Boden. Durchquert den Durchgang und die Schatzsucher kommen bald ins GREENMAZE-LABYRINTH. Dort müssen alle Höhlen abgesucht und die Teleporter benutzt werden. Anschließend müßt Ihr den Weg zu einem kranken Hund finden. Diesem folgt Ihr zu seinem Herrchen und erhaltet die EINSTEIN-WHISTLE.
Sucht Euch einen Weg in nordöstliche Richtung und Ihr gelangt schließlich zu einer scheinbar undurchdringlichen Wand aus grauen Bäumen. Hinter dieser ist der SUN-STONE für das LIGHTHOUSE in RYUMA verborgen. Ruft Einstein (den kranken Hund) mit der Flöte herbei und dessen Herrchen beseitigt die Baumhecke für Euch. Nehmt den SUN-STONE und benutzt den nahegelegenen Teleporterbaum, um zum Anfang der GREENMAZE-Wälder zu gelangen. Außerdem könnt Ihr auch weiter nach Südosten laufen und gelangt durch ein kleines Dungeon zurück nach MASSAN.
Macht Euch auf den Weg zurück nach RYUMA und repariert dort das LIGHTHOUSE. Besucht nun die Hexe nördlich von RYUMA, welche Euch in einen Hund verwandelt. So verzaubert, müßt Ihr nun das Dungeon schaffen. Hier zählt vor allem Eure Schnelligkeit und Euer Geschick. Nachdem die Hexe sich(?) besiegt hat, könnt Ihr noch den SATURN-STONE mitnehmen. Aktiviert lädt er die magische Energie Eures Schwertes doppelt so schnell auf wie vorher.
Verlaßt das Hexenhaus und Nigel und Friday werden mit dem Schiff im Hafen von MERCATOR nach VERLA gebracht. Betretet VERLA und füllt Nigel's Rucksack mit EkeEke auf. Auch wäre ein kleiner Vorrat an DAHL empfehlenswert. Saved nun in der Kirche ab und lauft zur VERLA MINE. Auf dem Weg dorthin trefft Ihr wieder auf einen Baum, der Euch gegebenenfalls nach MERCATOR zurückteleportiert. Im Inneren der VERLA MINE trefft Ihr auf die gefangenen Einwohner aus VERLA. Befreit 3 Gruppen von ihren Bewachern und das Dungeon ist gelöst. Sucht im Dungeon auch nach der CHROME BREAST. Seid Ihr soweit gekommen, könnt Ihr das Dungeon in 2 Richtungen hin verlassen. Nehmt zuerst den Weg tief im Dungeon und Ihr gelangt zu einem Pfad, der Euch zu einer Truhe mit LIFE STOCK führt. Ihr könnt nun auch die anfangs versperrte Höhle passieren, um so schneller nach MERCATOR zu gelangen. Sprecht nun in VERLA mit den zurückgekehrten Einwohnern und springt darauf in den Brunnen. Schlagt dort einige Male in den leeren Raum und das THUNDER SWORD erscheint. Durchquert nun die VERLA MINE und verlaßt diese durch die beiden Steinfiguren nach Westen. Nun könnt Ihr zum KELKETO-WATERFALL oder nach DESTEL gehen. Im KELKETO-WATERFALL befindet sich ein Shop. Geht nach DESTEL und befragt die ansässigen Zwerge. Verlaßt DESTEL nach Norden und Ihr findet den MARS-STONE.
Ihr kommt nun zum Hafen und werdet dort vom Duke empfangen. Nach langem Gespräch verläßt der Duke schließlich den Hafen und Nigel und Friday sind wieder auf sich allein gestellt. Lauft vom Hafen nach Westen und besteigt den Hügel. Ihr seht wie der Duke mit seinen Soldaten am anderen Ufer des Flusses anlegt und sich über Euch lustig macht. Unterhaltet Euch nun mit dem Floßverkäufer östlich des Hafens. Dieser empfiehlt Euch durch die Höhle in DESTEL zum LAKE-SHRINE zu gehen. Wir be-

folgen seinen Rat und betreten das Dungeon. Im Inneren versenken wir die Kisten in den Löchern. Hierbei muß das südöstlichste Loch freibleiben. In diesem betätigen wir den Schalter und nehmen den Schlüssel aus der Truhe. Lauft weiter ins Dungeon hinein und findet weitere 3 Schlüssel. Hierzu müßt Ihr die Monster über den Schalter locken, daß eine Plattform in der Luft erscheint und den Aufstieg in eine höhere Ebene möglich macht. Habt Ihr den Wächter im letzten Raum weiter nördlich besiegt, so erhaltet Ihr die HEALING BOOTS. Verlaßt das Dungeon und Ihr kommt zu einer Wegekreuzung. Nun müßt Ihr Euch entscheiden: Ihr könnt zum LAKE oder zur MOUNTAINOUS AREA gehen. Im LAKE erhaltet Ihr vor der goldenen Figur 2 STATUE OF GAIA. Benutzt diese im selben Raum (etwas entfernt von der Statue) und verlaßt das Dungeon in südlicher Richtung. Die Lava ist durch das Erdbeben verschwunden und Ihr könnt Euren Weg in südlicher Richtung fortsetzen. Betretet nun den LAKE SHRINE. Dieses Dungeon bietet gewohnte Dungeonkost, ist allerdings ziemlich umfangreich. Ihr müßt z. B. über Steinfiguren springen um eine höhere Ebene zu erreichen. Laßt Euch bei den beiden großen gezackte Felskugeln in das Loch unter der Kugel fallen. Im übernächsten Raum zerstört Ihr die Steinfigur mit dem Tonkrug. Kämpft Euch bis zu der Stelle durch, wo die Diener vom Duke sich von Euch verabschieden. Laßt Euch nun in das Loch fallen und springt im übernächsten Raum von der von Westen nach Osten fahrenden Plattform auf die von Norden nach Süden fahrende. Erledigt die 3 Wächter und beschwert den Schalter mit der jetzt erschienenen Kiste. Der Weg nach Norden ist frei! Kämpft Euch weiter, bis Euch der Duke schließlich auffordert, ihn zu besiegen (im Raum mit den beiden Steinfiguren Kiste auf den Kopf werfen). Sucht nun weiter, bis Ihr das SWORD OF ICE in Euren Händen haltet (Kiste vor Steinfiguren stellen und der Steinfigur auf den Kopf springen;im nächsten Raum den Schalter im Westen betätigen; der Zugang zum SWORD OF ICE ist jetzt frei).

Tiefer im Dungeon solltet Ihr auch noch die SHELL BREAST einsacken.

Später müßt Ihr auf eine weiße Plattform springen und schnell die Tür auf dem westlichen Vorsprung betreten. Drückt den Schalter und auf der anderen Seite des Grabens erscheint eine Kiste.

Nun wieder aus dem höher gelegenen Stockwerk auf die weiße Plattform und wartet ab bis sie zu Boden sinkt und unsichtbar wird.

Jetzt springt Ihr nach Süden und betretet den nächsten Raum. Stellt die Kiste vor die Steinfigur und Ihr gelangt ein Stockwerk höher.

Werft die Sateinkugeln so auf die Köpfe der Steingolems, daß diese alle nach Süden schauen. Ihr bekommt einen Schlüssel und gelangt, nachdem Ihr die Wächter vom Duke besiegt habt, direkt zu ihm.

Nach einem kurzem Gefecht werdet Ihr vom Zauberer "MIR" in den MIR TOWER teleportiert. Ihr erhaltet den Auftrag, in der MOUNTAINOUS AREA den Auftrag zur UNDERWORLD zu finden.

Hierzu verlaßt Ihr MERCATOR in nördlicher Richtung durch das Loch im Boden.

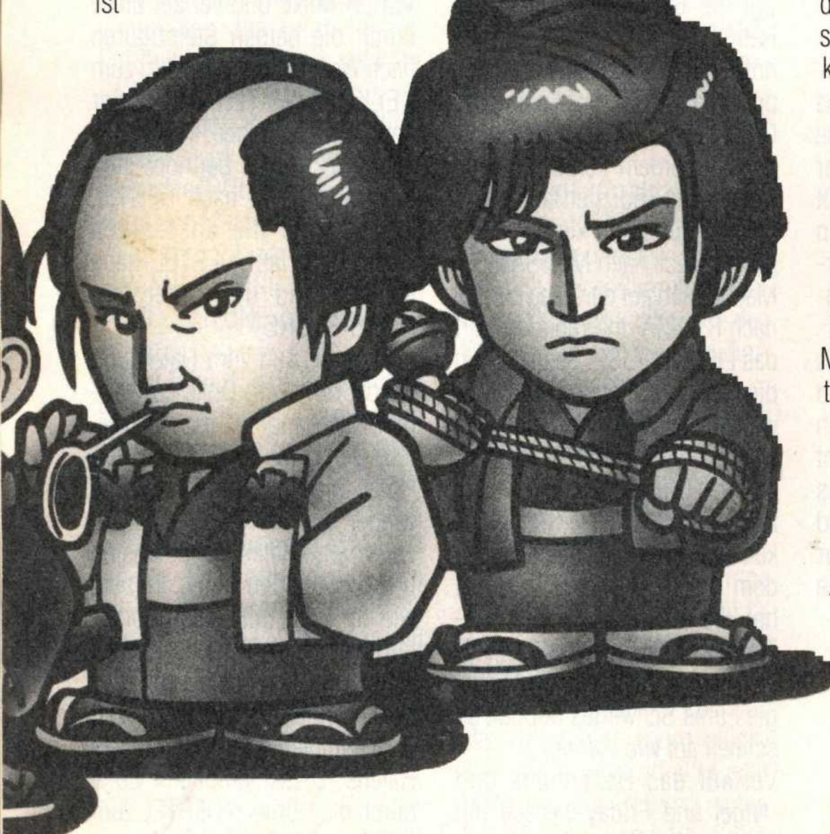
Außerdem bekommt Ihr noch AXE MAGIC, die Fähigkeit, die grauen Bäume mit dem Schwert abzuholzen.

Streift solange durch die MOUNTAINOUS AREA, bis Ihr oben über die Brücke laufen könnt. Ihr trefft auf Zak, der Euch, falls Ihr ihn im Kampf etwas weiter nördlich besiegt habt, GOLA'S EYE gibt.

Benutzt es vor der goldenen Statue unter der Brücke und ein Teleporter tritt zum Vorschein. Bevor Ihr diesen allerdings betretet, kehrt nach MERCATOR zurück, kauft EkeEke und saved ab.

Holt Euch noch den MOON STONE, welcher westlich vom Teleporter in der MOUNTAINOUS AREA in einer Höhle versteckt ist (durchsichtige Wand!), zurück zum Teleporter bei der Statue und Ihr werdet an den Ort teleportiert, an dem Euer Abenteuer begann.

Durchquert die Gänge und Ihr gelangt schließlich zum Duke, der vor Euren Augen den Teleporter zu KING NOLE benutzt. Habt Ihr Euch nun mit der Prin-







zessin und ihren Angehörigen unterhalten, folgt dem Duke durch den Teleporter. Ihr gelangt nun in die UNDERWORLD, genannt auch KAZALT. Dort angekommen, könnt Ihr Euch ganz nach Belieben umsehen, Euch mit den Zwergen unterhalten und Eure Voräte auffrischen und absaven.
Betretet nun die Höhle zum UNDERWORLD-DUNGEON. Sucht nun den Schlüssel für die Tür. Gelangt Ihr an 4 graue Bäume, fällt diese und Ihr findet in dem Loch das SWORD OF GAIA. Öffnet die Tür und sucht die Laterne.
Habt Ihr diese gefunden, könnt Ihr sie in dunklen Räumen einsetzen. Sucht nun den Raum mit der goldenen Statue. Betretet das gelbe Viereck vor Ihr und Ihr werdet von Euren Wunden geheilt. Nehmt die Holzkiste und werft sie von Osten auf den roten Schalter.
Die fahrende Plattform bringt Euch über den Abgrund. Erkundet dort alles, bis Ihr die IRON BOOTS gefunden habt. Habt Ihr diese angezogen, könnt Ihr über stachelige Flächen gehen. Verlaßt den Raum mit der goldenen Statue nach Süden und haltet Euch in den nächsten Räumen weiter östlich, bis Ihr in ein kleines Labyrinth gelangt. Dieses verlaßt Ihr südlich und einige Räume später stapelt Ihr die Kisten zu einer Treppe (Schalter als Baustein in die Treppe einbauen!)
Habt Ihr nun den Schlüssel, geht Ihr wieder ins Labyrinth zurück. Dort erledigt Ihr alle Skelette und vernichtet die grüne Statue oben.
Nun wird ein Schalter sichtbar. Betätigt diesen und Ihr könnt nun auch den anfangs durch die beiden Statuen versperrten Schalter betätigen.
Verlaßt das Labyrinth durch die östliche untere Tür und öffnet schließlich die verschlossene Tür. In den nächsten Räumen gilt es, Schalter zu betätigen und zu beschweren, um verschiedene Gänge freizulegen (Ihr könnt z. B. in ein weiteres Labyrinth gelangen und müßt dort alle Schalter betätigen. Bringt nun das Buch zu dem Skelettpriester und dieser saved Euren Spielstand.
Habt Ihr GOLAS NAIL von dem Feuermonster erkämpft, lauft Ihr wieder in den Raum hinter der anfangs verschlossenen Tür. Ab ins rechte Loch und der Felsblock ist verschwunden. Ihr fallt nun solange, bis Ihr auf einer der großen Hände landet.
Mit ein bißchen Übung ergattert Ihr hier die SNOW SPIKES und ein LIFE STOCK. Landet nun auf der nordwestlichen Plattform und verlaßt den Raum.
Stapelt die Schalter, benutzt den oberen und die Tür öffnet sich. Ihr kommt wieder in bekanntes Gebiet.
Geht nach Süden und laßt Euch in das westliche Loch fallen. Ihr trefft nun einen Zwerg, der von seinem Sohn erzählt.
Habt Ihr diesen gefunden (in der Nähe vom Labyrinth mit den beiden Schaltern), läßt dieser Euch die Leiter benutzen.
Eine Etage höher findet Ihr jetzt die LOGS, nachdem Ihr den Baum gefällt habt. Nun zurück zum Zwerg am Fluß und Friday und Nigel benutzen die Baumstämme (LOGS).
Schließlich fallt Ihr durch einen Strudel und kommt zu SPINNER, welcher versucht, Euch aufzuhalten.
Erledigt ihn und Ihr erhaltet GOLA'S FANG aus der Truhe. Außerdem könnt Ihr im nächsten Raum Eure Rüstung verbessern, indem Ihr die HYPER BREAST anlegt.
Zusätzlich erhaltet Ihr noch den letzten Key. Betretet den Teleporter und Ihr gelangt wieder zum Zwerg am Fluß.
Sucht nun die letzte Tür und MICRO erwartet Euch ein zweites Mal. Besiegt ihn und nehmt GOLA'S HORN.
Kämpft Euch weiter durchs Dungeon und umspringt die Steinkugeln.
Benutzt nun alle Teleporter (nur ein Teleporter bringt Euch allerdings in unbekanntes Gebiet). Aktiviert im Raum, wo ein Skelett den Aufstieg verhindert, den Schalter.
Nun müßt Ihr Euch in die Löcher zwischen den Plattformen stellen, damit die laufenden Steinfiguren die Schalter aktivieren. Nun ist der Weg nach oben frei. Benutzt dort den Schalter.
Nun wieder nach unten und 2 Räume später alle 4 Schalter betätigen.
Springt 2 Räume später in das Loch und laßt Euch fallen, bis Ihr sicher auf der Plattform gelandet seid!
Die Wand öffnet sich und gibt einen Geheimgang frei: Bekämpft die folgenden Obermotze und Ihr gelangt bald zur magischen Tür. Diese öffnet sich (vorausgesetzt Ihr habt GOLA'S NAIL, GOLA'S FANG und GOLA'S HORN). Ihr gelangt nun zu KING NOLE. Habt Ihr diesen besiegt, könnt Ihr Euch bequem in Euren Sessel fallen lassen, denn jetzt kommt der Endkampf mit dem Drachen, welcher Jahrhunderte KING NOLES Schätze bewachte.
Habt Ihr auch ihn aus dem Rennen geschickt (am besten mit der GOLDEN STATUE), könnt Ihr Euer Joypad verheizen und auf "LANDSTALKER 2 KING NOLE'S BROTHER STRIKES BACK" warten!



**LANDSTALKER LEGENDE**

**NORDEN entspricht SCHRÄG RECHTS**

**WESTEN entspricht SCHRÄG LINKS**

**(vom Monitor aus!)**

# Zelda – Link's Awakening (Game Boy)



Marco Blankenburg aus Berlin schnappte sich Schwert, Schild und Helmchen und machte sich auf eine lange Reise mit Wiederkehr. Und das hat er Euch mitgebracht:

**Landtaktiken**

Nachdem Ihr Euren Namen eingegeben habt und erwacht seid, redet den netten Onkel an, damit Ihr Euer SCHILD erhaltet. Dann geht Ihr zum Quadranten P 3 (siehe Karte) und Ihr bekommt Euer SCHWERT. Dann geht Ihr zurück ins Dorf in den Shop mit dem Fließbandspiel, wo Ihr Euch zuerst die YOSHI-PUPPE erspielt. Ihr könnt ebenfalls andere diverse Gegenstände gewinnen. Holt Euch unbedingt das Säckchen mit Zauberpulver und versucht 200 Rupees zu erspielen. Bewegt den Greifarm zu Punkt A. Wenn der Gegenstand, den Ihr haben wollt, bei Punkt B ist, drückt Ihr kurz A und wartet bis der Gegenstand in der kleinen Nische liegt (siehe Abbildung 1). Besitzt Ihr alle 200 Rubine geht Ihr aus dem Haus hinaus ein Feld höher und schlagt alle Büsche nieder. Ihr werdet eine SECRET SEASHELL finden. Geht noch ein Feld höher und kauft Euch im Shop einen SPATEN. Geht hinaus und noch einmal hinein und kauft Euch BOMBEN. Nun geht in das Haus auf Quadrant I 3 und redet die Frau mit dem Kind an. Schenkt der Frau die Yoshi-Puppe und Ihr erhaltet von Ihr eine SCHLEIFE.

Geht nun zum Haus wo die Riesenbombe angekettet ist und geht in den rechten Eingang. Redet mit der Minibombe und tauscht schließlich die Schleife gegen die DOSE MIT FLEISCH.

Jetzt in den Wald zum Quadrant F 2 und den Waschbären mit Zauberpulver bestreuen. Er verwandelt sich in Mario und spricht einen Zauber, um die Magie des Waldes wirkungslos zu machen.

Geht ein Feld nach oben und öffnet die Schatztruhe. Ihr werdet den Schlüssel für den ersten Dungeon erhalten. Springt im Feld A 1 von oben in den Brunnen und Ihr erhaltet Euer erstes Herzteil. Begebt Euch nun zum Haus auf dem Feld O 4 und gebt dem Krokodil das Fleisch. Ihr erhaltet von ihm ein paar Bananen. Geht nun ein Feld hinunter und eines nach rechts und sprengt die bröckelnde Wand. Geht jetzt zum ersten Dungeon, der sich gleich in der Nähe (auf N 4) befindet.

Steckt den Schlüssel ins Loch und geht hinein. Habt Ihr den ersten Dungeon geknackt (zu den Dungeon-Taktiken kommen wir später), geht Ihr wieder ins Dorf und versucht im Spielshop 980 Rupees zu erspielen, um Euch den Bogen zu kaufen.

Geht darauffolgend durch den Wald zu Quadrant E 5, wo Ihr Euch Euer 2. Herzteil abholen könnt. Wenn Euch im Wald einige Löcher im Weg stehen, springt einfach mit der Feder drüber. Dann geht zum Feld D 6 um Bow-Wow zu befreien.

**Rescue Of Bow-Wow**

Bringt im ersten Raum alle Gegner um, damit sich die Türen öffnen.

Den Endgegner macht Ihr folgendermaßen fertig: Lauft immer hoch und runter, um seinen Pfeilen auszuweichen. Versucht ihn immer in die Mitte zu locken, damit er, wenn er auf Euch zurennt, gegen die Wand donnert und benommen wird. Nun könnt Ihr ihn mit dem Schwert kaltmachen.

Begebt Euch zu Dungeon 2 der sich in Feld C 5 befindet und die befreite Bow-Wow wird die unzerstörbaren Pflanzen, die den Eingang versperren, auffressen. Nachdem Ihr den zweiten Dungeon erfolgreich bezwungen habt und das KRAFTARMBAND erhalten habt, geht Ihr zum Feld F 1 in die Höhle und holt Euch das Herzteil. Die Totenköpfe könnt Ihr einfach mit dem Kraftarmband hochheben. In F 3 müßt Ihr den Stein hochheben und in die Höhle gehen, in der Ihr Zauberpulver in den Brunnen schmeißen müßt. Es erscheint ein Gnom, der Euch die Fähigkeit mehr Zauberpulver tragen zu können anbietet. Lehnt Ihr sie ab, wird er Euch anbieten, mehr Bomben tragen zu können. Sagt Ihr noch einmal "Nein", wird er Euch die Fähigkeit anbieten, mehr Pfeile tragen zu können.

Danach geht Ihr mit der Bow-Wow ins Dorf und gebt sie dem Besitzer zurück. Geht dann zwei Felder hoch und redet mit dem Angler. Angelt zuerst die kleinen und dann die großen Fische (dazu müßt Ihr wie wild auf die Knöpfe dreschen). Habt Ihr alle draußen, bekommt Ihr ein Herzteil.



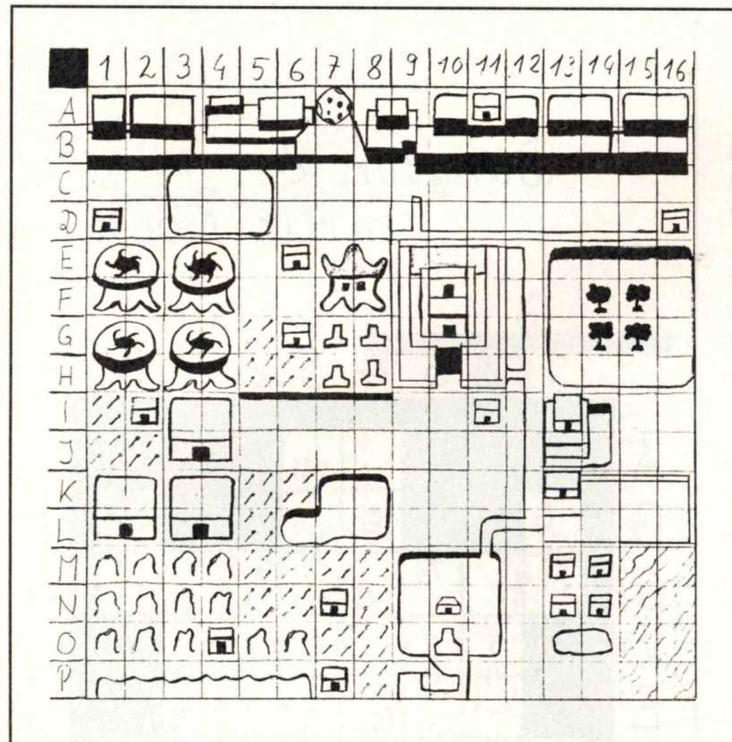
Nun geht Ihr zu H 2 um Euch eine SECRET SEASHELL zu holen, indem Ihr die im Weg liegenden Steine mit dem Kraftarmband wegräumt. Wenn Ihr noch eine zweite haben wollt, grabt auf H 5 unter dem Busch. Das nächste Herzteil gibt es, wenn Ihr ein Feld weiter rechts die Treppe hinuntergeht und Eure Sprungkünste zeigt. Wer es nicht schafft, muß warten bis er den Enterhaken findet. Begebt Euch nun zu H 12. Den Riesenfelsen der Euch in J 8 im Weg steht, sprengt Ihr einfach weg. Gebt dem Affen auf H 12 nun Eure Bananen. Er wird seine Freunde rufen, und sie werden Euch eine Brücke bauen. Auf der Brücke bleibt ein STOCK liegen, den Ihr Euch nehmt. Die Brücke führt zum Kanalet Castle. Geht über die Brücke zu E 11 und schlagt den Busch mit dem Schwert weg. Es erscheint ein Geheimgang, der zum Hof von Kanalet Castle führt.

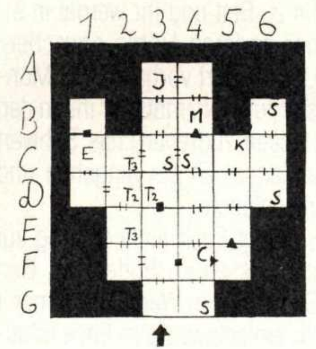
**Kanalet Castle**

Zuerst müßt Ihr den Raben mit dem Stein vom Baum holen und dann mit dem Schwert erschlagen, um Euer erstes goldenes Blatt zu erhalten.

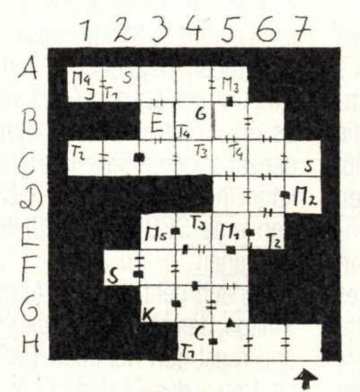
Das zweite gibt es, wenn Ihr auf der Ostseite alle Gegner, die aus den Löchern kommen, kaltmacht.

Begebt Euch nun ins Castle und macht im zweiten Raum alle Gegner fertig, damit Ihr das dritte Blatt bekommt. Vergeßt nicht, ein paar Räume weiter den Schalter zu berühren, damit sich das äußere Tor öffnet. Das vierte Blatt erhaltet Ihr, wenn Ihr über die Treppe ins nächste Stockwerk steigt. Gleich wenn Ihr oben seid, werdet Ihr 2 Statuen an der Wand sehen. Die Linke müßt Ihr mit einer Bombe heraussprengen und kaltmachen. Das fünfte und letzte Blatt gibt es, wenn Ihr aus dem Castle auf die



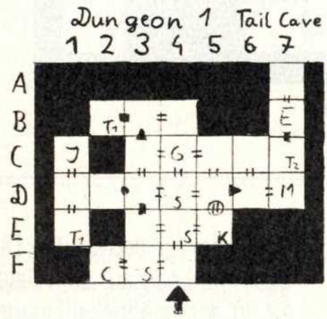


Dungeon 4
Angler's Tunnel



Dungeon 5
Catfish's Maw

Dungeon 1 Tail Cave



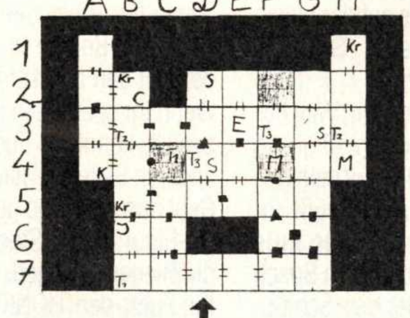
Legende:

- Ⓘ Drehtür
- II Durchgang
- ▮ geschlossene Tür
- • sprengbare Stelle
- ▲ Tür mit Schlüssel
- M Mittelgegener
- E Endgegener
- T Treppe
- S Schlüssel
- C Kompass
- K Karte
- J Palast Item z.B. Feder
- G Großer Schlüssel
- Kr Kristallkugel

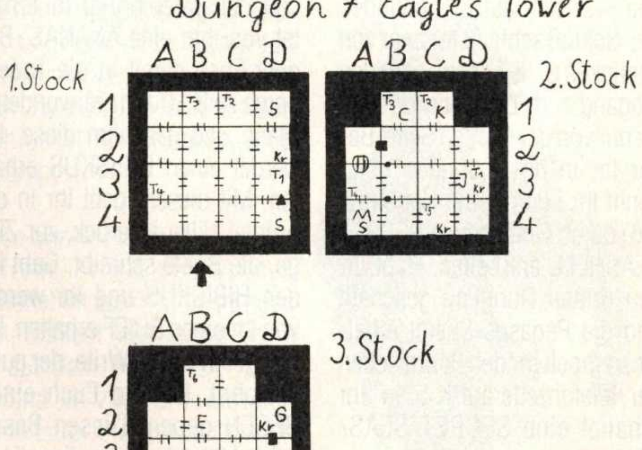
Dungeon 2
Bottle Grotto

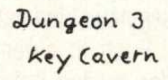


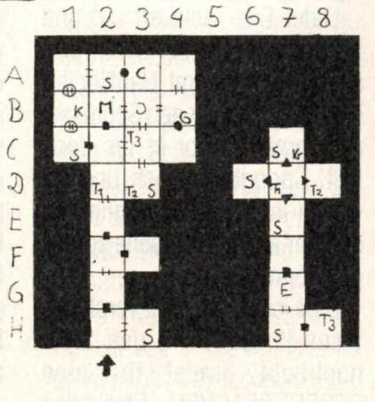
Dungeon 6 Face Shrine



Dungeon 7 Eagle's Tower



Terrasse und durch den anderen Eingang wieder hineingeht. Die geschlossene Tür öffnet Ihr, indem Ihr einen Krug in sie schmeißt. Es wartet ein Wächter mit einem Morgenstern den Ihr ruhigstellen müßt. Mit diesen fünf goldenen Blättern geht Ihr zu Richards Villa auf dem Feld N 7. Vorher könnt Ihr Euch noch ganze vier SECRET SEASHELLS holen. Die erste auf I 12. Dort müßt Ihr die Büsche wegschlagen. Die nächste auf L 10. Dort müßt Ihr den dort vorhandenen Stein anheben. Die dritte gibt's auf K 9. Dort müßt Ihr alles umgraben. Um aber auf K 9 an die obere Stelle zu kommen, müßt Ihr auf L 9 in die Höhle gehen und am Ende bei der engen langen Stelle sprengen und dort weitergehen. Die vierte gibt es auf dem Feld O 10. Hier müßt Ihr wieder einen Busch abschlagen. In der Villa von Richard gebt Ihr ihm seine Blätter wieder und er wird von der Kiste gehen, vor der er stand. Ihr müßt die Kiste beiseite schieben und in den Geheimgang zu seinem Garten gehen. Im Geheimgang könnt Ihr Euch in der Truhe auf der linken Seite wieder eine SECRET SEASHELL holen.

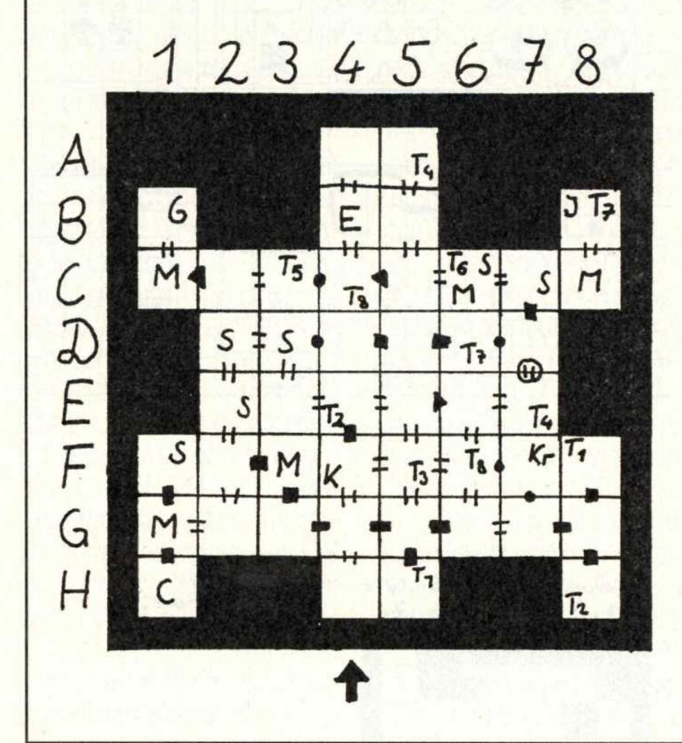
Dazu müßt Ihr den im Weg liegenden Stein in den Abgrund schieben. Wenn Ihr aus dem Geheimgang raus seid, müßt Ihr Euch den Weg bis zur Eule freisäbeln und unter dem Busch graben. Ihr werdet den Schlüssel für den dritten Dungeon finden, der sich auf L 6 befindet. Das Schloß schließt Ihr zwar von der linken Seite her auf, aber den Eingang zum Dungeon erreicht Ihr nur von der rechten Seite. Bevor Ihr in den Dungeon geht, könnt Ihr Euch in der Nähe (auf K 6) durch Graben eine SECRET SEASHELL erarbeiten. Habt Ihr den dritten Dungeon geschafft und die Pegasus-Stiefel erhalten, rempelt Ihr den Baum neben der Telefonzelle auf K 5 an. Ihr erhaltet eine SECRET SEASHELL.

Rempelt Ihr den Baum auf dem Feld N 3 an, erhaltet Ihr ebenfalls eine SECRET SEASHELL. Begebt Euch nun in der Höhle auf I 4 zu Bett und Ihr werdet in einer anderen Höhle erwachen. Um die dort vorhandenen Monster zu töten, müßt Ihr ihnen den Rücken zudrehen, das Schwert aufladen, an sie rangehen und zuschlagen.

Haltet Euch nicht zu lang auf den Rissen im Boden auf. Den Stein, der im Weg liegt, rempelt Ihr einfach weg. Am Ende erhaltet Ihr die FLÖTE. Geht nun zum Feld J 3 und redet das Mädchen an. Sie wird Euch das erste LIED beibringen. Begebt Euch nun zu K 11 und schlagt den Busch weg. Es erscheint ein Geheimgang, der zur anderen Seite führt. Dort könnt Ihr Euch gleich durch Graben eine SECRET SEASHELL verdienen.

Danach geht Ihr zum Animal Village, das ab Feld N 3 beginnt und redet dort mit allen Tieren. Im Osten des Dorfes könnt Ihr eine rissige Wand sprengen. In der Höhle springt Ihr auf die Plattform, wo sich der Feind befindet. Ihr tötet ihn und sprengt die obere Wand.

Geht nun durch den entstandenen Gang bis zum Ende und werft eine Bombe Richtung Süden auf den bröckelnden Stein. Wenn Ihr später den Enterhaken besitzt, könnt Ihr Euch von der anderen Seite ein Herzteil holen. Geht nun zu I 3 und gebt der Mario-Figur Euren Stock. Er wird die Bienen verjagen. Nun könnt Ihr Euch den HONIG nehmen, den Ihr nun ins Dorf zum kochenden Bären bringt. Ihr erhaltet von ihm eine ANANAS. Begebt Euch damit in die Todesberge zu B 10 zum verwundeten Mann und gebt ihm diese. Ihr werdet einen HIBISKUS erhalten. Mit diesem geht Ihr in die Animal Village zurück, zur Ziege, die Briefe schreibt. Gebt Ihr den HIBISKUS und Ihr werdet von Ihr einen BRIEF erhalten. Ihr bringt ihn zu Mr. Write, der auf E 1 wohnt. Er wird Euch einen BESEN geben. Diesen Besen schenkt Ihr der Frau, die auf L 2 Ihren Garten fegt. Dafür wird sie Euch einen ANGELHAKEN geben. Geht nun an den Strand zu dem Feld P 6 und redet das Mädchen an. Nach dem Gespräch wird sie Euch folgen. Geht mit Ihr zum Walroß, das auf P 14 schläft. Rempelt das Walroß mit den Pegasus-Stiefeln an und das Mädchen wird ein Lied singen, um es zu erwecken. Jetzt geht Ihr zu M 15, um mit dem Sandwurm um den Schlüssel für den vierten Dungeon zu kämpfen.




*Fight In Jarna Desert*

Ladet Euer Schwert auf und schlagt zu, wenn der Sandwurm aus der Erde kommt. Habt Ihr ihn erledigt, müßt Ihr den Schlüssel aufnehmen, bevor er ins Loch fällt. Springt ins Loch und Ihr werdet in einen Raum fallen, in dem Ihr an der Nordseite sprengen könnt.

Dort ist ein Herzteil versteckt. Wenn Ihr auf P 16 den Stein hochhebt, findet Ihr eine SECRET SEASHELL. Steckt den Schlüssel für den vierten Dungeon ins Loch auf dem Feld C 12. In den geöffneten Dungeon gelangt Ihr nur, wenn Ihr von den Todesbergen springt. Im Dungeon gibt es die SCHWIMMFLOSSEN.

Habt Ihr diese, könnt Ihr mit A schwimmen und mit B tauchen. Taucht mal in die Höhle auf C 15 und Ihr werdet ein versenktes Herzteil finden. Wenn Ihr Euer zweites Lied für die Flöte lernen wollt, schwimmt zur Höhle gleich neben dem vierten Dungeon. Redet dort den Fisch an. Dieses neue Lied hat die Fähigkeit, Euch in einem Dungeon wieder an den Anfang zu beamen. Außerhalb eines Dungeons beamt es Euch zum Feld E 6. Tut dieses und wenn Ihr auf E 6 seid gleich noch einmal. Es erscheint ein Geist der zu seinem Haus auf P 7 möchte. Bringt ihn dort hin und er wird merken, daß sein Haus verfallen ist. Er wird

P.A
Punkt B
Abbildung 1

5
6
M
N
Abbildung 2

Abbildung 3

Abbildung 4

Euch nun bitten, daß Ihr ihn zu seinem Grab auf G 5 bringt. Habt Ihr das getan, wird er Euch zu seinem Haus zurückschicken. Unter den Krügen ist eine SECRET SEASHELL versteckt. Noch eine findet Ihr, wenn ihr auf P 9 zum Busch schwimmt und ihn wegschlagt. Taucht danach auf dem Feld O 11 unter die Brücke und gebt den Angelhaken dem Angler. Er wird Euch seinen nächsten Fang versprechen. Der nächste Fang ist eine HALSKETTE. Diese Halskette bringt Ihr zur Nixe. Sie wird Euch erlauben, eine SCHALE zu nehmen.

Versucht nun auf P 12 die Höhle zu erreichen, indem Ihr im Sprung auf das Schwert umschaltet und zuschlagt. Seid Ihr durch die Höhle durch, geht Ihr ein Feld nach links und in die zweite Höhle. Streut wieder Zauberpulver in den Brunnen und der Gnom wird Euch erneut anbieten, mehr tragen zu können. Verhaltet Euch wie zuvor beschrieben.

Danach geht Ihr zu K 7 und schwimmt zum Busch, den Ihr wegschlagt und Euch die SECRET SEASHELL nehmt. Geht bzw. schwimmt dann zum Dungeon 5, der auf N 7 seinen Eingang hat. Um in den Dungeon zu gelangen, müßt Ihr in der Einbuchtung der Absperrung tauchen. Im Dungeon könnt Ihr den ENTERHAKEN abstauben. Diesen benutzt Ihr gleich um Euch auf P 11 auf die andere Seite zu entern.

Von dort geht Ihr zu O 10 und steckt die Schale in die Statue. Es öffnet sich eine Höhle, in der die MAGISCHE LINSE versteckt ist. Habt Ihr diese, könnt Ihr alles sehen, was vorher nicht möglich war. Geht zur Bibliothek und lest das Buch, welches Ihr vorher noch nicht lesen konntet. In diesem erfahrt Ihr, wie Ihr im Windfisch-Ei gehen müßt. Macht Euch nun zu M 5 und den nebenliegengen Feldern auf. Lest die Schilder in der Reihenfolge wie auf Abbildung 2 beschrieben. Habt Ihr richtig gelesen, öffnet sich eine Höhle, in der ein Wesen wohnt, daß Euch Euer 3. LIED beibringt und Euch 300 Rupees abluchst. Dieser unmenschliche Song soll Tote erwecken können. Geht nun zu K 13 um Euch den Schlüssel für Dungeon 6 zu erkämpfen.

*Face Shrine Fight*

Trefft Ihr auf den Gegner, schaltet Ihr auf Pfeil und Bogen um. Schießt jetzt immer wenn er auf dem Boden ist, sonst kommt es zum unerwarteten Ende Eurer Pfeile. Habt Ihr ihn besiegt, geht Ihr einen Raum weiter, zündet die Fackeln an und lest das Schild an der Wand. Um ein neues Herzteil zu erhalten, taucht Ihr auf H 9 den unteren Teil ab. Schwimmt danach zur kleinen Insel auf J 14 und berührt die linke Statue. Sie wird den Eingang zum Dungeon 6 freimachen. In diesem findet Ihr ein STÄRKERES KRAFTARMBAND. Springt danach den



Wetterhahn im Dorf auf J 3 von vorne an. Es öffnet sich das Grab zum fliegenden Hahn. Stellt Euch vor das Skelett und spielt das 3. Lied. Solange Ihr den Vogel habt, könnt Ihr ihn mit dem Kraftarmband anheben, um mit ihm zu fliegen. Fliegt mit ihm zu H 9 über die Schlucht und Ihr findet in der Höhle eine SECRET SEASHELL. Geht nun in die Berge zu B 14 in die Höhle.

Dort sprengt Ihr an der oberen Stelle, dort, wo ein trockenes Feld im Wasser ist. Folgt nun den Gängen und Treppen und Ihr werdet eine SECRET SEASHELL finden. Ihr müßtet nun 20 Secret Seashells haben. Geht mit diesen zum Seashell-Haus, welches sich auf J 9 befindet. Geht hinein und Ihr erhaltet DAS MAGISCHE SCHWERT. Solltet Ihr aus irgendeinem Grund eine Secret Seashell nicht gefunden haben, könnt Ihr auch mit 19 hineingehen. Ihr erhaltet bei 10 noch eine.

Steigt nun wieder in die Todesberge zu A 11 und geht dort in die Höhle, um Euch den Schlüssel für den 7. Dungeon zu holen.

Fliegt dazu mit dem Vogel über die riesige Schlucht. Geht dann über die Höhle auf B 15 zum Dungeon auf A 15. Habt Ihr Euch im Dungeon das 7. Instrument und den REFLECTOR SCHILD geholt, geht Ihr zu A 9 und befreit das Mädchen mit Hilfe des Enterhakens. Schlagt den Busch weg und es wird ein Geheimgang zur anderen Seite der Todesberge frei. Geht hinein und sprengt gleich in der kleinen unteren Einbuchtung. Dahinter gibt es ein Herzteil.

Geht jetzt zu A 5, hebt dort den Stein an und es entsteht ein Geheimgang. Streut in der Höhle Zauberpulver in den Brunnen. Nun könnt Ihr wieder auswählen, von was Ihr mehr tragen können wollt. Springt zu B 4 hinunter und sprengt an der nördlichen Seite der Wand. Kramt nun den Reflector Schild heraus und wehrt in der Höhle die Feuerbälle ab.



Um den 8. und letzten Dungeon auf B 1 zu öffnen, spielt Ihr mit der Flöte das dritte Lied. Im Dungeon erhaltet Ihr den MAGISCHEN FEUERSTAB.

Geht jetzt zu P 5 in die Höhle und nehmt den Spaten. Tauscht ihn dort gegen den Bumerang.

Rüstet Euch voll aus, d.h., kauft Euch soviel Bomben und Pfeile wie Ihr tragen könnt und besorgt Euch Zauberpulver und ein magisches Heilgetränk aus dem Shop auf E 6. Nun solltet Ihr gut genug für das Finale sein.

Geht nun zum Windfisch-Ei und spielt das erste Lied auf der Flöte. Nun werden die 8 Instrumente von selbst zu spielen beginnen und das Ei öffnen. Geht hinein und ein Feld hoch. Laßt Euch ins Loch fallen und Ihr erreicht ein Labyrinth. Dort müßt Ihr 2x nach links, 1x nach oben, 2x nach rechts, 1x nach oben, 1x nach links und zuletzt nach oben.

Springt nun ins Loch und Ihr fallt in einen Raum, wo Euch eine Schar von Endgegnern erwartet.

*1. Finaler Endgegner*

Zieht Euer Schild zur Deckung und bestreut das Monster mit Zauberpulver.

*2. Finaler Endgegner*

Werft die Zauberstrahlen, die er wirft, mit dem Schwert zurück.

*3. Finaler Endgegner*

Trefft den Wurm mit dem Schwert am Schwanzende.

*4. Finaler Endgegner*

Trefft ihn mit dem Power Swing Eures Schwertes.

*5. Finaler Endgegner*

siehe 4.

*6. Finaler Endgegner*

Nehmt nun Pfeil und Bogen und die Feder hervor. Springt über die Arme und wenn das Monster das Auge öffnet, donnert Ihr Pfeile rein.

Habt Ihr es geschafft, wird der Windfisch erwachen und es folgt ein traumhafter Abspann.

**Dungeon-Taktiken**

Das oberste Gebot in jedem Dungeon ist, in jedem Raum alle Gegegener umzubringen, damit sich eventuell vorhandene Schlüssel oder Schatztruhen zeigen und verschlossene Türen öffnen.

Sucht die Räume sorgfältig nach Gegnern ab, denn manche verstecken sich auch in der Erde.Wo versteckte oder vorhandene Schlüssel sind, entnehmt Ihr bitte den Verlieskarten. Verschlossene Türen können auch mit Schaltern, welche meist unter Krügen versteckt sind, geöffnet werden.

Manchmal muß man auch nur Steine verschieben. Türen und Truhen, die nicht mit den genannten Methoden zu öffnen sind, müßt Ihr mit Krügen aufschmeißen. Es gibt auch Wände, die man aufsprengen muß. Wenn man eine solche Wand mit dem aufgeladenen Schwert ansticht, hört man ein hohles Klingen. Dahinter ruhen äußerst wichtige Gegenstände. Diese Stellen sind in den Karten verzeichnet. Holt Euch in jedem Dungeon den großen Schlüssel, um zum Endgegner zu gelangen.

**Level 1 – Tail Cave:**

Um die Tiere mit den Panzern zu töten, müßt Ihr sie mit dem Schild berühren und sie dann mit dem Schwert erledigen. Holt Euch eine Secret Seashell auf D 2, indem Ihr auf D 3 die Wand sprengt.

MITTELGEGNER:

Wenn Ihr das Palast-Item die Feder, auf C 1 gefunden habt, begebt Ihr Euch zum Mittelgegner. Die Feder benutzt Ihr, indem Ihr über die Stachelrolle, die er Euch entgegenschickt, springt. Dann macht Ihr ihn mit Eurem Schwert kalt. Wiederholt dies solange, bis er den Teleporter hinterläßt.

ENDGEGNER:

Trefft den Wurm am Schwanzende. Aber paßt auf, daß er Euch nicht in den Abgrund schubst.

**Level 2 – Bottle Grotto:**

Auf F 2 die Fackeln mit Zauberpulver anzünden, damit sich die verschlossene Tür öffnet. Verschiebt auf E 6 die Blöcke nach innen, damit sich die

Treppe zeigt. Auf A 1 die Fackeln anzünden, um die Geister zu töten. Damit der große Schlüssel erscheint, auf B 5 zuerst das Hasentier, dann die Fledermaus und zuletzt das Skelett kaltmachen. In der Höhle auf A 6 im 2. Raum mit dem Krug auf die Plattform stellen, damit sie hinunterfährt.

MITTELGEGNER:

Rangehen und gnadenlos zuschlagen.

ENDGEGNER:

Um seinen Feuerbällen auszuweichen, unten immer hin und her gehen. Geht er zurück in seine Flasche, die Flasche anschlagen, aufheben und an die Wand werfen. Ist sie kaputt, könnt Ihr ihn mit dem Schwert bearbeiten.

**Level 3 – Key Cavern**

Die weißen Steine lassen sich mit Hilfe der Pegasusstiefel wegrammen. Um auf C 4 über das Riesenloch zu springen, mit den Pegasusstiefeln anlaufen und im richtigen Moment springen. Um in der Höhle auf C 3 weiterzukommen, mit den Pegasusstiefeln den Steinblock rammen.

MITTELGEGNER:

Steckt jeder Raupe vorne 3 Bomben ins Maul.

ENDGEGNER:

Rempelt mit den Pegasusstiefeln gegen die Wand damit er erscheint. So lange mit dem Schwert zuhauen, bis die Augen fast auseinander sind, und dann mit den Pegasusstiefeln durchrennen. Nun einzeln bearbeiten.

**Level 4 – Angler's Tunnel**

Die Platten auf C 2 in der richtigen Reihenfolge berühren (nur mit Schwimmflossen).

MITTELGEGNER:

Rennt ihm hinterher, um ihn von hinten anzugreifen.

ENDGEGNER:

Gnadenlos zuschlagen.

**Level 5 – Catfish Maw**

Um auf A 2 den Schlüssel zu bekommen, beide Steine nach innen schieben.

MITTELGEGNER (Skelett):

In der Reihenfolge wie auf der Karte kaltmachen. Mit dem Power Swing des Schwertes zertrümmern und gleich eine Bombe drauf.

MITTELGEGNER (2 Spinnen):

Wenn sie die Augen öffnen, schießt Ihr Pfeile rein bis die Pupillen platzen.

ENDGEGNER:

Mit dem Enterhaken gegenüberstellen, die Würmer herausziehen und mit dem Schwert abschlachten. Vorsicht! Falsche (kurze) Würmer explodieren.

**Level 6 – Face Shrine**

Die Zauberer macht Ihr mit Bomben kalt. Die Steinstatuten könnt Ihr mit dem stärkeren Kraftarmband anheben. Geht auf A 1 die Treppe hoch, um Euch eine SECRET SEASHELL zu holen. Um die Kristalle verzögert auszulösen, müßt Ihr eine Bombe ranlegen.

MITTELGEGNER:

Benutzt das Kraftarmband, um ihn mit seiner eigenen Kugel zu bewerfen.

ENDGEGNER:

Wehrt zuerst die Steinplatten mit dem Schild ab und dann legt Ihr Bomben auf das (noch) fröhlich aussehende Gesicht. Achtet auf die entstehenden Löcher.

**Level 7 – Eagles Tower**

Um weiterzukommen, müßt Ihr im 2. Stock alle Säulen zerstören: Geht nach 2 D um Euch die Kugel zu nehmen. Geht mit Ihr nach links (2 C) und werft die Säule kaputt. Werft sie dann über die Steine, die den Weg nach unten versperren. Springt ins Loch und Ihr landet unten. Geht ein Feld nach rechts und schlagt gegen den Kristall.

Geht nun wieder zu 2 C, nehmt die Kugel und werft damit gegen die Säule auf 3 C. Geht ein Feld tiefer und werft die Kugel wieder über die Absperrung. Nun geht von der Seite in den Raum. Nehmt die Kugel, geht nach links und schiebt die beiden rechten Steine nach oben. Legt die Kugel in die entstandene Lücke. Schlagt drei richtige Zeichen, damit die Schatztruhe erscheint. Kommt nun 2 Felder von oben in den Raum (dazu muß man sich durchsprengen) und hangelt Euch mit dem Enterhaken rüber. Schiebt die Steine nach unten und nehmt die Kugel. Geht einen Raum hoch und werft die Kugel gegen die Säule. Jetzt muß man noch auf 2 B die Säule einwerfen.

Springt vom 2. Stock (ganz rechts) in den 1. Stock um Euch eine SECRET SEASHELL zu holen. Schiebt im 3. Stock auf 2 D die Steine nach innen, um den großen Schlüssel zu erhalten.

MITTELGEGNER:

Macht seine Vögel mit dem Schwert kalt.

ENDGEGNER:

Bleibt am äußersten Punkt der Treppe und macht einen Power-Swing, wenn der Vogel kommt. Wenn er Wind macht, lenkt Ihr in die entgegengesetzte Windrichtung. Schlagt dabei seine Federn weg.

**Level 8 – Turtle Rock**

Laserstrahlen haltet Ihr mit dem Reflector Schild ab. In diesem Dungeon werdet Ihr auf alle bisher bekannten Mittelgegener treffen.

Füllt auf G 7 den Boden mit dem Zauberblock so mit Erde aus, wie auf Abbildung 3 beschrieben.

Es wird ein Schlüssel erscheinen. In der Höhle auf E 7 müßt Ihr Euch mit dem Enterhaken über den Lavasee hangeln. Auf D 3 müßt Ihr einen Pfeil ins Auge der Statue schießen, um den Schlüssel vom Dach zu holen. Geht in C 3 die Treppe hoch, um Euch am Gipfel der Todesberge ein Herzteil zu holen. Werft in C 6 den Raupen von oben Bomben ins Maul, damit ein Schlüssel erscheint.

Auf E 2 müßt Ihr die unerreichbaren Fackeln mit dem Feuerstab anzünden, damit eine Truhe mit Schlüssel erscheint. Um auf B 1 den großen Schlüssel zu erhalten, müßt Ihr wieder den Boden füllen (Abbildung 4).

MITTELGEGNER:

Lauft mit gezücktem Schwert gegen ihn. Holt er zum Power-Schlag aus und Ihr habt ihn getroffen, müßt Ihr ihm sofort ausweichen, ansonsten fangt Ihr wieder am Eingang an.

ENDGEGNER:

Bleibt einfach an der Tür stehen und benutzt ununterbrochen den Feuerstab. Ist er besiegt, habt Ihr den Wächter des letzten Instrumentes besiegt.



# Mystic Quest (Game Boy)

Bei Ketts

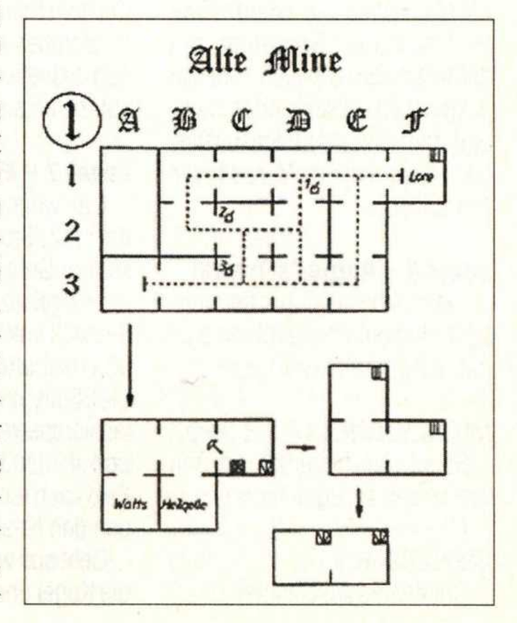
Luftschiff

Höhle im Sumpf

In penibler Präzisionsarbeit erstellten Markus und Sabine Buszkiewicz aus Haltern die Komplettlösung mit Karten zu diesem umfangreichen Action-Adventure.

Grundregel 1: speichert den Spielstand regelmäßig ab, am besten vor und nach jedem Großgegner, nach jedem Einkauf oder wenn Ihr etwas erhaltet. Auf alle Fälle jedoch beim Erreichen eines höheren Levels, wobei es am günstigsten ist, die Werte so zu erhöhen, daß ein gleichmäßiges Wertebild entsteht.
Grundregel 2: sprecht mit allen Personen, die Ihr trefft und befragt sie, sonst gehen Euch wichtige Hinweise verloren. Öffnet auch alle Schatztruhen, werft beim vollem Rucksack lieber einen nicht so wichtigen Gegenstand fort oder verbraucht ihn. Das Sammeln von Tränken, Edelsteinen oder Gestirnen hat ohnehin wenig Sinn, da Ihr denselben Effekt mit Magie einfacher und öfter haben könnt. Einzig Elixiere und Super-Magietränke lohnen das Mitführen. Und beklopft ruhig jede Wand, deren Mitte Ihr erreichen könnt – es lohnt sich.

Zum Text und den Karten: die einzelnen Ebenen einer Karte sind stets deckungsgleich – Treppen auf- oder abwärts enden immer in der darüber- oder darunterliegenden Ebene in dem Raum mit derselben Koordinate. Bei Ebenen mit wenig Räumen sind diese mit Pfeilen angehängt. Groß geschriebene Ortsnamen beziehen sich nicht auf den damit bezeichneten Ort selber, sondern auf die nähere Umgebung des gedruckten Wortes auf der Karte.
Eure erste Anlaufstelle nach der unsanften Landung aus den Fluten des Wasserfalls ist Toppel. Habt Ihr mit allen Bürgern geplaudert, lauft weiter nach Südosten, bis Ihr in den Büschen oberhalb von KETTS auf ein Mädchen und ihren schwer verwundeten Gefährten Hasim stoßt. Er bittet Euch, das Mädchen nach Wendel zu bringen und Bogard zu suchen. Zusammen mit ihr überquert Ihr die kleine Insel (rechts neben TOPPEL) und klettert an den Lianen zu Bogards Haus. Das Mädchen entpuppt sich dabei als hilfreiche Begleiterin: auf Euer Fragen hin heilt sie Eure Wunden. Bogard ist ein mürrischer alter Mann, Ihr müßt ihn mehrmals ansprechen, ehe er sich Euch zuwendet und das Amulett des Mädchens erkennt. Dann sagt er Euch, wie Ihr weiter vorgehen sollt: Euer nächstes Ziel soll der weise Cibba in Wendel sein. Mit der Spitzhacke aus dem Nebenraum geht es dann zu der Höhle nach Osten. Dort zerschlagt Ihr mit dem Pickel den im Weg liegenden Stein, durchquert den darauffolgenden Raum und verlaßt die Höhle über die aufsteigenden Treppenstufen. Geht nun weiter nach Osten und betretet den Krämerladen. Der Händler hält eine Waffe bereit, die Ihr auf jeden Fall kaufen müßt: eine Axt, mit der Ihr Bäume (und Gegner) fällen könnt. Außerdem dort erhältlich: Schlüssel und Spitzhacken. Ihr solltet es nicht versäumen, Euch einen Vorrat von mindestens je 4 anzulegen. Wer nicht genug Goldstücke dabei hat, kann durch Verlassen/Betreten des Ladens beliebig oft neue Monster erzeugen.
In Ketts sprecht Ihr mit dem Mann und den anderen Gästen. Vor der Nachtruhe will Euch das Mädchen die Lebensmagie geben. Und als ob sie es geahnt hätte, wird sie dann auch prompt das Opfer eines dreisten Dunkelmannes. Höchste Zeit, dem Mann in der Empfangshalle ein paar kritische Fragen zu stellen. Macht Euch auf den Weg zum Nest der großen Eidechsen im Süden: es ist die C-förmige



### Höhle der Medusa

1 A B C D E F G

Läsrauber, Amanda, Golem, Heilquelle

### Höhle im Unheimlichen Berg

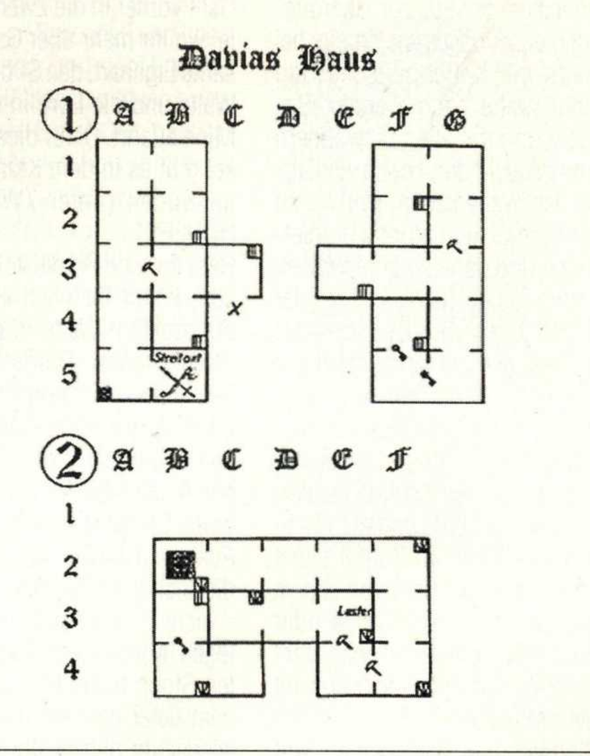
1 A B C D E F G

Golem, Zyklop

### Höhle am Wasserfall

1 A B C D E F G H

Metall-Krabbe




Sumpfpflanzenreihe im Osten oberhalb des Krämerladens über Wendel. Habt Ihr alle dort anwesenden Krokokrieger überwältigt, erscheint die Schatztruhe mit dem benötigten Bronzeschlüssel. Mit ihm schließt Ihr die Tür zur Höhle im Sumpf auf, wo Ihr einen kauzigen Kerl trefft, der Euch bereitwillig begleitet und Euren Feinden mit prasselnden Feuerbällen ordentlich einheizt. Von ihm erfahrt Ihr auch, daß Eure verlorengegangene Maid in einem Sarg im Keller von Ketts eingesperrt ist. Um dort hineinzukommen, müßt Ihr den Spiegel finden. Wer vor der Höhlenforscherei noch seine Lebens- und Magiepunkte aufstocken will, sollte in dem nur mit einem Schlüssel zu erreichenden Raum die darin befindliche Schatztruhe auf den Schalter schieben. Die abwärts führende Treppe bringt Euch in einen Raum mit einer heilenden Quelle. Die Sichel, zu der Ihr ohne Schatztruhenschieben Zugang erhaltet, dürft Ihr auf keinen Fall vergessen, sonst könnt Ihr das letzte Gewölbe und den anschließenden Großgegner nicht erreichen. Dann in den Raum links neben dem Truhenschieberaum gehen und dort alle Monster erledigen – ein eherner Schild ist der Lohn, den Ihr gleich anlegt. Zerschlagt dann im letzten Raum den Felsen in der rechten oberen Ecke, und trümmert Euch zu dem unteren Schalter in dem darunterliegenden Verlies durch. Betätigt Ihr ihn, so gelangt Ihr an einen See, wo Euch eine Hydra erwartet. Greift sie gelassen aus den Nischen oben und unten an. Habt Ihr sie aus dem Weg geräumt, erscheinen zwei Schatzruhen, in denen Ihr den Flammenzauber und den gesuchten Spiegel findet. Zurück bei Ketts zeigt Ihr Eure gläserne Errungenschaft dem Mann in der Eingangshalle: Er verwandelt sich in einen Werwolf, der erst nach ein paar ordentlichen Hieben oder Zündelzaubern das Zeitliche segnet und den Weg zur Rettung der vermißten Schönheit freigibt. Schlagt Euch durch die Vasen, betätigt den Schalter im rechten Flügel des Kellers und besorgt Euch erst einmal die Kettenpeitsche. Mit Ihr überquert Ihr dann die Brücke, zu der die Aufwärtstreppe in besagtem Schalterraum führt. Falls Ihr dort in den Abgrund fallt, verlaßt Ihr das Gewölbe über die Treppe oben links. Geschickter ist es natürlich, sofort die Schatzruhe auf den Schalter in dem Raum daneben zu schieben. In dem so zugänglich gewordenen Saal zertrümmert Ihr mit einem Pickel den Stein unten rechts und erreicht schließlich glücklich (und hoffentlich mit Schlüssel) den Sargraum. Berührt in der untersten Reihe den dritten Sarg von links – und die junge Dame ist wieder die Eure. Selbstredend läßt sich Langzahn Lee dies nicht ohne Widerspruch bieten. Besiegt Ihr ihn, erhaltet Ihr dafür den Schlafzauber. Dann geht es weiter in Richtung der Stadt Wendel im Südosten. Kämpft Euch durch das Gestrüpp westlich des Echs-



ennestes, benutzt zur Überquerung des Flusses wie bereits bei Ketts die Kettenpeitsche und zieht weiter nach Wendel. Sprecht dort mit allen Einwohnern und besucht dann noch vor Cibba den Waffenladen. Dort könnt Ihr Eure Eisenrüstung komplettieren und dann zu dem Weisen in den Tempel im oberen Teil der Stadt gehen. Bei Cibba erfahrt Ihr auf wundersame Art mehr über das Mädchen und das Amulett, welches es bei sich trägt. Als die Aura der Mutter sich wieder verflüchtigt, erzittert plötzlich die Erde und der Mann aus der Höhle im Sumpf stürzt herein: Wendel wird von Glaive angegriffen! Bevor Cibba oder Euer Held begreifen was vorgeht, verschwindet der Kauz mit dem Mädchen.

Ihr durchquert das nunmehr von Ungeheuern bevölkerte Dorf und findet Eure Befürchtungen vor dem Stadttor bestätigt: der seltsame Mann ist niemand anderes als der verschlagene Julius in Verkleidung gewesen. Er entkommt mit der Schönen und dem Amulett. Bei Cibba erwacht Ihr aus Eurer Ohnmacht und erfahrt, daß der Gehilfe des dunklen Herrschers mit seinem Luftschiff geflüchtet ist. Der weise Mann verleiht Euch den Heilungszauber und weist Euch dann den Weg, den das Flugschiff genommen hat. Um ihm zu folgen, müßt Ihr den Weg durch den Gaia-Paß nehmen.

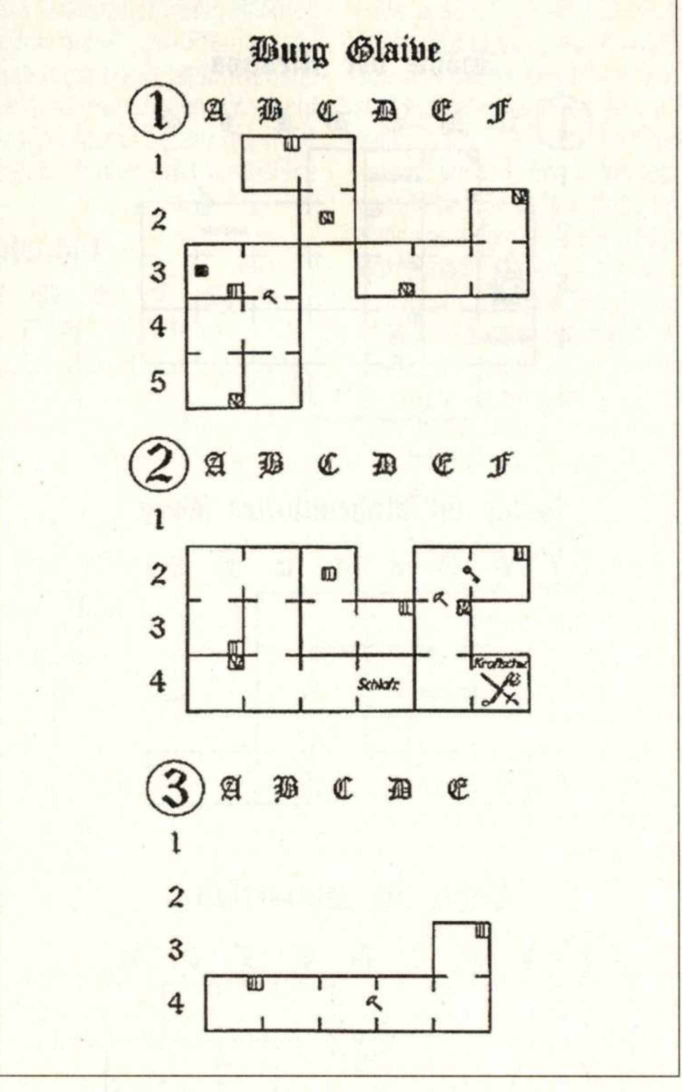


Geht vorher in die Zwergenhöhle, wo Ihr mehr über Gaias seltsame Eigenart, den Silbersucher Watts und die Lore in der alten Mine erfahrt. Öl für dieses Vehikel gibt es in dem Krämerladen im Süden (unter ZWERGENHÖHLE).

Habt Ihr eine Phiole voll erstanden, könnt Ihr nach einer Rodungsaktion Watts in der alten Mine suchen. Deren Eingang liegt jedoch nicht dort, wo unter Gaia HÖHLE steht, sondern direkt unter dem letzten Buchstaben A unter GAIA. Gebt der Lore etwas Öl und die Fahrt geht los. Achtet auf die Spinnen und nutzt die Sichel um Schalter 2 und 3 – nicht 1 – nacheinander umzulegen. Nach einem etwas abrupten Stopp findet Ihr Euch in einem tiefer gelegenen Minenteil wieder. Ihr zieht weiter zum Rutschraum – wer etwas angeschlagen ist, sollte zuvor die Heilquelle aufsuchen. Folgt den Freilandwegen, durchquert die zwei folgenden Höhlen und stellt Euch dann dem riesigen Tausendfüßler. Relativ sichere Aufenthaltsorte sind links und rechts in der liegenden 8, die er vollführt.

Habt Ihr ihn bezwungen, so bleibt eine Truhe mit feinstem Silber übrig. Besucht Watts gleich nach Eurem Abschied in der Zwergenhöhle und seht Euch an, was er geschaffen hat. Mit einer silbernen Rüstung steht dem Betreten des Gaia-Passes nun nichts mehr im Wege – vergeßt nicht, vorher noch Eisenschild und -rüstung an die Zwerge zu verkaufen.

Der Gaia-Paß birgt keine nennenswerten Schwierigkeiten. Im Anschluß umrundet Ihr den Wald und den kleinen Berg an der Südküste und überquert den Fluß links über dem oberen GAIA. Ihr müßt Euch dazu durch eine der fünf Tannen bei dem Hotel kämpfen und einen kleinen Umweg machen, denn der direkte Weg, ein kleiner Schleichpfad, endet vor einem unpassierbaren Baum(-stumpf). Schwingt Euch auf die Kuppe neben Ketts und weiter auf die




kleine, G-förmige Insel – an der Heckflosse des gelben Propellerwalfisches ist der Eingang des Flugschiffes. Nachdem Ihr Euch an Deck gehangelt habt, findet Ihr linker Hand eine Tür, die in die Untiefen des Schiffsrumpfes führt. Hütet Euch vor den ringespeienden Glubschaugen und fallt nicht auf die Gespenster rein: man kann sie mit dem Silberschwert nicht erledigen, ein oder zwei Feuerbällen hingegen haben sie nichts entgegenzusetzen. Geht dann in den Raum mit den zwei Schaltern und erledigt die Werwölfe, bevor Ihr den rechten betätigt. Das Werwolfsquartier oberhalb des Gangendes hilft müden Kriegern wieder auf die Beine – Eure Gefährtin ist im gegenüberliegenden Raum. Dicke Mauern und Stahlstäbe, die selbst Euer Feuerball nicht schmilzt und kein Schwert einschlägt, trennen Euch von dem Mädchen. Bogard hat den rettenden Einfall: Was nicht geht, das wird geschoben und wer nicht durch die Tür kann, den kann man vielleicht durch das Fenster schleusen. Eilig begibt sich Euer Held, Bogard als Schutz für die Holde zurücklassend, auf das Vorderdeck, metzelt die sich ihm entgegenstellenden Monsterschwärme und steigt die Leiter zu den Fenstern hinab.

Vor diesen angekommen, gibt Euch das Mädchen gerade das Amulett, als Julius auftaucht und Euren Helden von der Stiege putzt. Doch sein Heldenglück verläßt ihn nicht ganz – er kracht direkt durch das Strohdach von Amandas Haus in Menos. Dort müßt Ihr tatenlos zusehen, wie Euer bewußtloser Kämpe von Ihr des Amulettes beraubt wird. Nach dem bösen Erwachen geht Ihr zunächst in den Waffenladen um Euch einen durchzugskräftigen Speer zuzulegen und

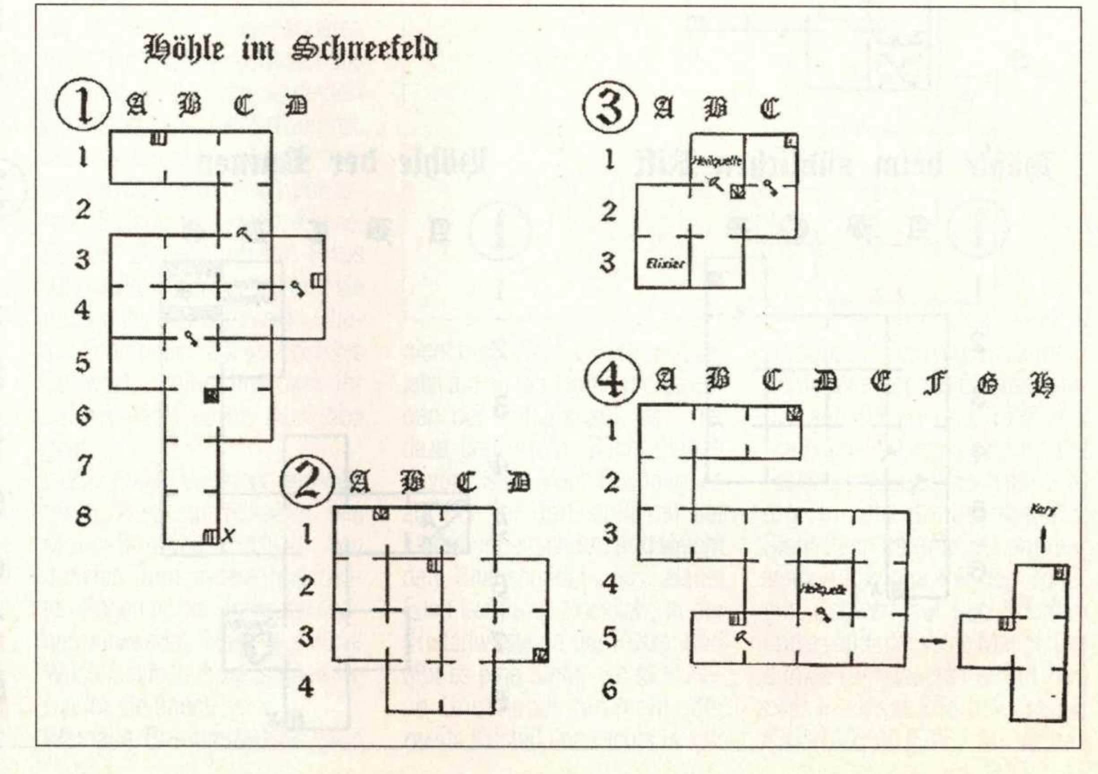
sprecht dann mit allen Einwohnern, wobei Ihr etwas Interessantes über ein Tier namens Dodo erfahrt. Geht der Sache auf den Grund und folgt dem Hinweis des Jungen nach in den Wald im Norden. Nehmt die Stege bei dem Krämerladen im Süden und überquert zwischen START und FLUGSCHIFF mit der Peitsche den Fluß. Dort liegt tatsächlich zwischen den Bäumen ein großes Ei, welches bei Berühren den Laufvogel Dodo freigibt, der sich gern als flinkes Reittier zur Verfügung stellt, mit dem sich auch große Entfernungen zügig und vor allem sicher überwinden lassen. Sprintet gleich mit ihm nach Jadt. Aus den Informationen, die Ihr sammelt, läßt sich unschwer schließen, was geschehen ist. Verlaßt die Stadt und lauft zu den drei Palmen zwischen JADD und MENOS. Erschlagt dort eine der Echsen und das Zeichen großen Mutes ist Euer. Der Junge verrät Euch nun den Weg. Spätestens jetzt ist Euer Knobelinstinkt gefragt. Wer ohne auskommen will, läuft einfach zu der Oase unten links. Dort findet Ihr zwei einzeln stehende Palmen, um die Ihr eine liegende 8 vollführen müßt. Mit einem Krachen öffnet sich dann der geheime Eingang zu der Frau mit dem tödlichen Blick. In der Höhle trefft Ihr zuerst auf die bereits nach der Träne forschenden Amanda. Macht, wenn nötig, zunächst einen Abstecher zu der Heilquelle und der Goldrüstung, falls Ihr noch keine habt und schaltet Euch dann zu dem Eiszauber durch – er erscheint wie gehabt erst nach dem Dahinscheiden aller den Raum verunstaltenden Ungeheuer. Übt Euch dann im Schneemannschieben: im zweiten Raum hilft auch die neuerlernte Formel dabei. Durchquert dann einfach die folgenden zwei Räume und stellt Euch der Medusa. Sie wirft mit Schlangen um sich – weicht diesen aus und gebt Ihr, wenn sie stehenbleibt, Saures. Amanda stellt nach dem Scharmützel einen Biß der unwirschen Dame fest, was eine Verwandlung in eine Gorgo bedeutet. Ihr Dahinscheiden ist tragisch, denn sie opfert sich für ihren Bruder und erbittet durch Euren Helden den Tod. In Davias Thronsaal geht Ihr in dem Raum mit den vier Schaltern vom Gitter aus entgegen dem Uhrzeigersinn die vier Schalter ab und findet in den Gewölben die Streitaxt, wobei ein von Euch zu bauender Schneemann den Weg freimacht. Die mit einem X gekennzeichnete Tür kann nur in einer Richtung durchschritten werden und ist von dem Treppenraum rechts oben aus unpassierbar. Steigt dann Davias aufs Dach und hütet Euch vor den Zauberkugeln, die links und rechts aus seiner Jongliernummer ausbrechen – mit der (bei voller Kraftleiste) geworfenen Streitaxt und Lesters Bogenkünsten wird ihm die Gaukelei rasch vergehen. Doch er hat noch eine Überraschung für den Sieger parat: Das Amulett wird bereits von Garuda nach Glaive gebracht.

Marschiert jetzt erst einmal schnurstracks nach Jadt zurück, wo Lester ein Requiem auf Amanda anstimmt, damit das giftige Gas vertreibt und Euch den Blockzauber übergibt. Holzt Euch nun durch den kleinen Wald westlich von START zu dem linken Wasserfall und überquert diesen. Dort steht Euch ein kleines Höhlenabenteuer bevor, an dessen Ende eine garstige Metallkrabbe schon ihre edelstählernen Zangen wetzt. Durch Seitenwechsel zur rechten Zeit und den rechten Schlag im rechten Moment könnt Ihr sie bald links liegen lassen und Krämer- und Waffenladen besuchen. Mit Helm, Rüstung und Schild aus Opal hackt sich Euer Streiter weiter bis zur Küste und der Höhle im Unheimlichen Berg durch. Haltet Euch genau an die Karte und geht zunächst zu dem Zyklopen, wo es den Morgenstern gibt, der endlich die stauraumfressenden Pickel unnötig macht.

Laßt Euch von dem Schalterraum nicht allzusehr ärgern, es müssen nicht alle vier Kisten auf die Schalter, nehmt nach dem Verteilen einfach eine Kiste zurück, kürzt nach dem Stelldichein mit Poliphems Enkel den Rückweg durch den Trugraum ab. Aus dem Türrahmen heraus heißt es mit dem Morgenstern den Blechknaben traktieren, der dann den Blitzzauber rausrückt. Habt Ihr die nächste Brücke überquert, bricht diese beim Betreten des Geheimgan-

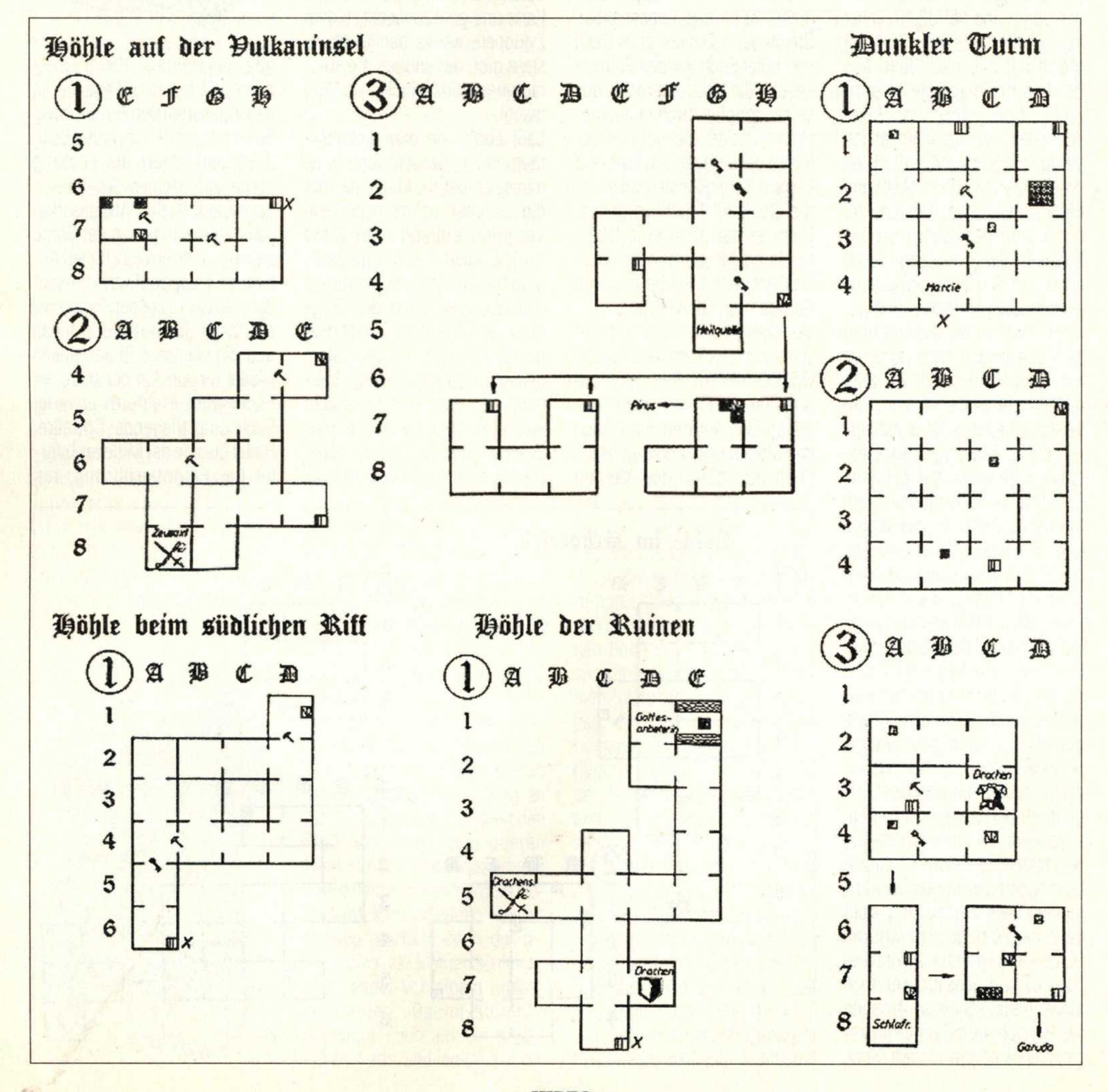


ges zusammen. Ihr gelangt durch die geheime Passage an den Wasserfall von Burg Glaive. Beherzt tretet Ihr ein, haltet Euch links und entert die Festung durch den kleinen Sei-teneingang. Lauft in den Abwässerkanälen immer links an der Wand entlang, dann erreicht Ihr auf Anhieb die Treppe aufwärts. Klettert dann an der Liane den Turm hinauf, steigt die Stufen dort hinab und die nächsten Stufen gleich wieder hinauf. Auf der so zu erreichenden Plattform erwartet Euch eine fliegende Chimäre. Haltet Euch in der Mitte und startet bei Feindberührung den



Heilzauber. Gelingt es Euch, den Großgegner zu überwinden, öffnet sich ein Weg, der Euch zu dem Mädchen führt. Begebt Euch mit ihr in den inneren Breich der Burg und findet den finsteren Dark Lord, um ihm das wichtige Artefakt wieder abzujagen. Steigt vorher aber noch die Leiter herunter, welche parallel zu der Liane vom Hinweg verläuft. Im inneren Burgbereich ist nämlich wieder ein kleiner Nebeneingang, wo Ihr einen versteckten Magie Shop findet, in dem acht Betten und ein Händler nur darauf warten, Eure LP und MP aufzustocken. Nach dem Kräftesammeln geht es wieder zurück auf den Wehrgang, dem Ihr tapfer um eine Biegung folgt und dann durch eine weitere Seitentür endlich ins Innerste der Burg gelangt. Besorgt Euch das Kraftschwert und stellt damit den dreisten Finsterling (Treppe in Raum A2 auf Ebene 1). Mit gezielten Schlägen vermögt Ihr behelfs dieser Waffe Dark Lord zu schwächen und Euch die so von ihm abgezogenen Lebenspunkte für Euren LP-Haushalt gutzuschreiben. Das Amulett, welches Ihr erringt, ist eine Fälschung, und als Ihr die junge Dame mitnehmen wollt, ist Euch bereits jemand zuvor, gekommen. Vor der Burg werden dann erneut böse Vorahnungen Wirklichkeit: Die Schöne scheint wie in Trance und läuft zu den Wasserfällen. Ihr eilt ihr nach und wieder unterbricht Erzgauner Julius dieses nervenaufreibende Spiel: Die Holde ist in seiner Gewalt und folgt nun seinem Befehl, das Amulett zu mißbrauchen, um den Schutzzauber um den Baum zu brechen. Umsonst versucht Euer Kämpe, sie davon abzuhalten. Statt dessen muß er hilflos mitansehen, wie der letzte Erbe von Vandol die Macht des Manabaumes an sich reißt und sein wehrloses, weibliches Opfer die Wasserfälle umkehren läßt.

In der Kristallwüste erlangt Ihr Euer Bewußtsein wieder und erlebt nur nebelhaft, wie Euer Dodo Euch findet und in die nahe Stadt Isch trägt. Dort trefft Ihr Bogard wieder, der ebenfalls aus dem Luftschiff geschleudert und





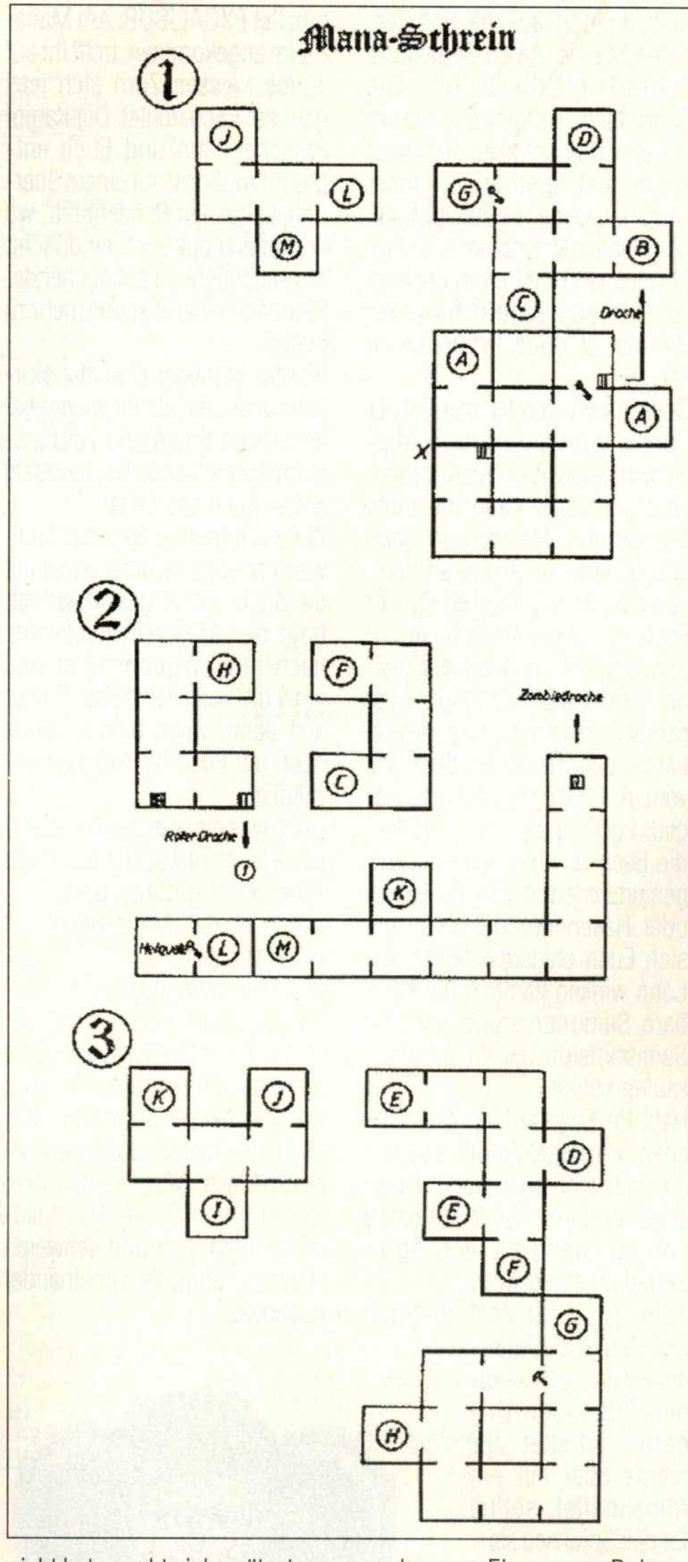
gerettet wurde. Euren Recken plagen mittlerweile ernste Selbstzweifel. In seiner Sorge fängt er Streit mit dem alten Ritter an, der ihn prompt hinausweist. Dort trefft Ihr Bogards Retterin Sarah. In Eurem Helden erkennt sie den Retter ihrer bedrohten Welt. Es scheint, als seid Ihr wirklich der, von dem alle sagen, daß er die Finsternis vertreiben und das Land schützen wird. Sprecht mit den anderen Leuten dort, besucht den Waffenladen (die Flammenpeitsche ist in der Schneewüste sehr hilfreich) und geht dann zu Dr. Bowow ins Labor: Euer Dodo hat Schwimmbeine erhalten. Kehrt noch einmal zu Bogard zurück und redet mit ihm, dann erfahrt Ihr, daß Julius bereits die Macht des Mana-Baumes an sich gerissen hat – jetzt kann nur noch das legendäre Schwert EXCALIBUR ihn aufhalten. Bogard schickt Euch noch einmal zu Dr. Bowow, wo Ihr wichtige Reiseinformationen erhaltet. Um Wendel zu erreichen, müßt Ihr mit dem Robododo zum Pier an der Nordküste und dann weiter nach Norden über das Wasser laufen. Ihr kommt so (im Rotationsverfahren) zur Südküste, der Ihr nach rechts bis zum Pier unter Wendel folgt. Im Tempel der Stadt sucht Ihr jedoch vergebens nach Cibba, der sich in Lorim aufhält, wo man seine Hilfe dringend benötigt.In Lorim erwartet Euch Väterchen Frost in Form von vereisten Menschen und Türen und der Regent klagt Euch sein Leid: Kary, eine der widerwärtigen Monsterschöpfungen von Julius, hält den Ort in seinen kalten Klauen, was böse Folgen haben kann. Nichts liegt also näher, als diesem Kary einen Besuch abzustatten. Als Belohnung für den Sieg winkt das Eisschwert und eine aufgetaute Stadt. Lauft zurück und redet mit Cibba, der Euch den Knochenschlüssel gibt.

Er schickt Euch damit zur Höhle beim südlichen Riff. Geht an dem Pier neben Lorim an Land, lauft an der Küste entlang nach Süden zum südlichen Riff und an dem Waffenladen vorbei. Ihr befindet Euch jetzt im äußersten Nordosten und unter dem letzten Buchstaben F von (HÖHLE BEIM SÜDLICHEN) RIFF. Hier befindet sich der Eingang, der sich mit dem Knochenschlüssel passieren läßt. Die Krake, die Euch am Höhlenausgang erwartet, ist von der ganz unfairen Sorte, Taktik zwecklos, außer: Lebenszauber und eine starke Wurfwaffe.

Gelingt Euch das Kunststück, öffnet sich donnernd die Felswand und Ihr schlüpft auf der Vulkaninsel wieder aus der Erde. In der Höhle dort gilt besondere Vorsicht vor den Lavalachen - wo immer Ihr sie durchqueren müßt, lauft nur mit vollen LP los und wendet bei Verlust derselben sofort den Lebenszauber an, sonst ist es um Euch geschehen. Daß es die Zeusaxt doch gibt, erfahrt Ihr auf der zweiten Ebene. Bei der Begegnung mit Pirus (die rechte Tür nehmen) wird sie Euch gute Dienste leisten. Dieser Feuerteufel läßt ein rostiges Schwert liegen, mit dem Ihr zurück nach Lorim zu Cibba geht.

Dieser erklärt Euch nun den weiteren Weg zur Rettung des Mana-Baumes: Enthüllt den dunklen Turm, indem Ihr den alten Degen in der Höhle der Ruinen verwendet. Diese liegt in der Wüste bei Isch, fragt Dr. Bowow, wie Ihr sie findet.

Wer den Bombenzauber noch




nicht hat, macht sich spätestens jetzt auf zu der Höhle rechts neben der Vulkaninsel, der Pier dazu liegt in der Bucht östlich davon. Setzt dem Großgegner, auf den Ihr dort stoßt mit der Flammenpeitsche zu und weicht den Totenschädeln aus. Haltet Euch bei Eurer Rückkehr in der Kristallwüste an der Küste, dort gibt es eine Stelle, wo sich keine Ungeheuer tummeln, der zweite Kristall von rechts ist der verborgene Eingang zur Ruinenhöhle. Wendet den Bombenzauber auf ihn an und tretet ein. Nachdem Ihr Drachenschild und -schwert eingeheimst habt, erledigt Ihr die Gottesanbeterin. Stellt Euch dann in der angrenzenden Kammer mit dem rostigen Schwert auf den Schalter und es entfaltet seine Macht. Der dunkle Turm taucht nun auf, und zwar in einem Bild links neben KRISTALLWÜSTE. Als erstes

trefft Ihr dort auf die Roboterdame Marcie, deren Begleitung äußerst praktisch ist. Die Schrifttafeln verraten Euch kaum etwas von Wichtigkeit, Ihr könnt sie getrost ignorieren – nicht entgehen lassen solltet Ihr Euch hingegen die Drachenrüstung. Minotauren müßt Ihr in Ebene 5 zu Schneemännern machen, Garuda ist ohne Probleme zu schaffen.

Doch als er verendet, beginnt der Dunkle Turm einzustürzen. Marcie wirft Euch über den Abgrund, aber sie selber kann ihn nicht überwinden. Nehmt nun noch einmal alle Kraft zusammen, denn die letzte Aufgabe liegt vor Euch: der Mana-Schrein. Ihn zu durchqueren ist durchaus haarig, seid vorsichtig und achtet darauf, nicht Euer Leben zu verlieren, denn dann ist die Karte vom Automapping futsch. Begebt Euch zu den Wasserfällen, die Euch zu dem Schrein bringen und erledigt dort alle Ninja- oder Hakennasengesichter, die sich Euch entgegenstellen. Als Lohn winken nämlich die kostbare Samurairüstung und der Samuraihelm, die Ihr nirgends kaufen könnt!

Habt Ihr Euch an den drei Drachen vorbeigekämpft, erreicht Ihr einen steilen Bergpfad. Speichert an dieser Stelle auf jeden Fall ab, wenn Ihr den Ägis-Schild erbeuten wollt.

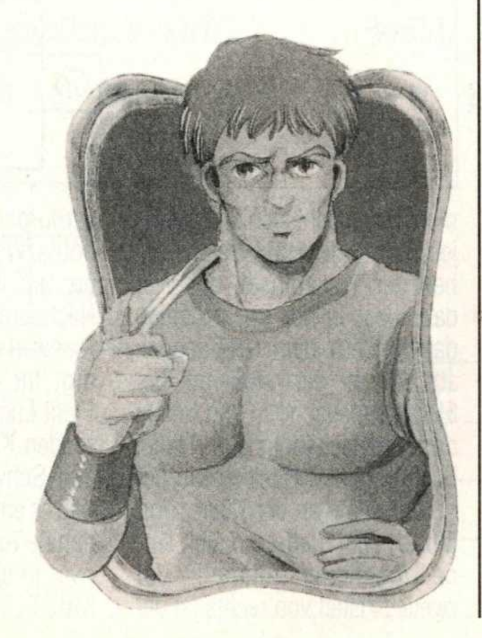
Tötet jetzt mit dem rostigen Schwert die Elefantenwesen in den beiden folgenden Bildern: Erhaltet Ihr nichts oder nur ein Allheilmittel, solltet Ihr das Spiel neu starten und mit dem letzten Spielstand weiterspielen, solange bis sie den Schild hergeben. Wechselt bei der Mutter des Mädchens, die Euch jetzt begegnet, einfach das rostige Schwert gegen eine andere Waffe in Eurer Sammlung (nicht wegwerfen !) und Ihr erhaltet EXCALIBUR. Am Mana-Baum angekommen, trefft Ihr auf Julius, dessen Zorn sich jetzt ganz auf Euch richtet. Der Kampf zwischen ihm und Euch entbrennt zunächst auf einem überdimensionalen Schachbrett, wo er dreifach auf Euch eindrischt. Als anschließend auftauchender Flugdämon hat er schon mehr zu bieten.

Richtig komisch wird der Bursche aber erst, als Ihr wieder bei dem Mana-Baum seid: Als flammenbeschwörende Geisterbüste will er Euch ans Leder.

Wendet folgende Taktik an: lauft, wenn er verschwindet, stets auf die Stelle, wo er gestanden hat, fragt das Mädchen pausenlos nach ihrer Wundheilung und nutzt die volle Kraftleiste immer erst dann, wenn er die Hände hebt, um Euch die Rüstung anzukokeln.

Doch was ein waschechtes Ekelpaket ist, richtet auch mit seinem Tode noch größtes Unheil an und reißt den Mana-Baum mit ins Verderben.

In dieser hoffnungslosen Situation erscheint noch einmal die Mutter Eurer Maid und bringt die rettende aber bittere Lösung: wie sie einst selbst, so kann sich auch Ihre Tochter opfern und zu einem Mana-Baum werden, dem letzten ihrer Familie. Das Mädchen opfert sich und schweren Herzens nehmt Ihr voneinander Abschied.



## Empire Strikes Back (Game Boy)

Klaus Rosanowski aus Werl spielte das große Abenteuer auf Nintendos Kleinem durch:

**Level 1 (Caves of Hoth):**

Bei den Wampas gibt es immer eine Stelle, von der Ihr sie gefahrlos plattmachen könnt.

Bei dem Wampa an der Stelle, nachdem Ihr die Plattformen hochgesprungen seid, stellt Ihr Euch ganz knapp an den Abgrund und traktiert ihn mit der Laserpistole, bis er seinen Geist aufgibt.

*Endgegner (Probe Droid):*

Hier gibt es zwei Möglichkeiten:

a) Stellt Euch oberhalb des Droids (wo sich das Herz befindet) und ballert, wenn der Droid auftaucht.

Damit entgeht Ihr jeglichen Schadens, aber es dauert ziemlich lange bis der Probe Droid erledigt ist.

b) Ihr ballert von unten auf ihn und weicht seinen Schüssen und Bodenattacken aus.

**Level 2 (Defend Base against AT-AT Walker):**

Die ersten drei AT-AT Walker bedient Ihr mit den drei zur Verfügung stehenden Haken.

Dazu fliegt Ihr in halber Höhe der Beine des Walkers und schießt von hinten oder vorne bei langsamer Geschwindigkeit den Haken aus kurzer Entfernung ab.

Bei den anderen drei ist ein dauerndes Umkreisen und Dauerfeuer nicht umgänglich.

Dem Feuer aus dem Geschütz solltet Ihr tunlichst aus dem Weg bleiben.

**Level 3 (Rebel Base HQ):**

Zum Überqueren der "Damaged Area" braucht Ihr einen AT-ST Walker.

Ihr müßt den Walker nehmen, der mit N gekennzeichnet ist. Bevor Ihr Euch mit dem Walker beschäftigt, solltet Ihr die Steine aus dem Weg räumen. Um den Walker schnell zu besiegen, braucht Ihr das Force Power RUN.

Ihr rennt immer hinter dem Walker her und ballert in seinen Hintern.

*Endgegner (Probe Droid and AT-ST Walker):*

Wie in Level 1 stellt Ihr Euch auf die Plattform oberhalb und ballert was das Zeug hält.

Den letzten Walker erledigt Ihr wie den Walker vorher.

TIP : das Herz-Symbol solltet Ihr Euch aufheben, wenn Ihr beim letzten Walker zuviel Energie verliert, könnt Ihr sie mit diesem Herz-Symbol wiederherstellen.

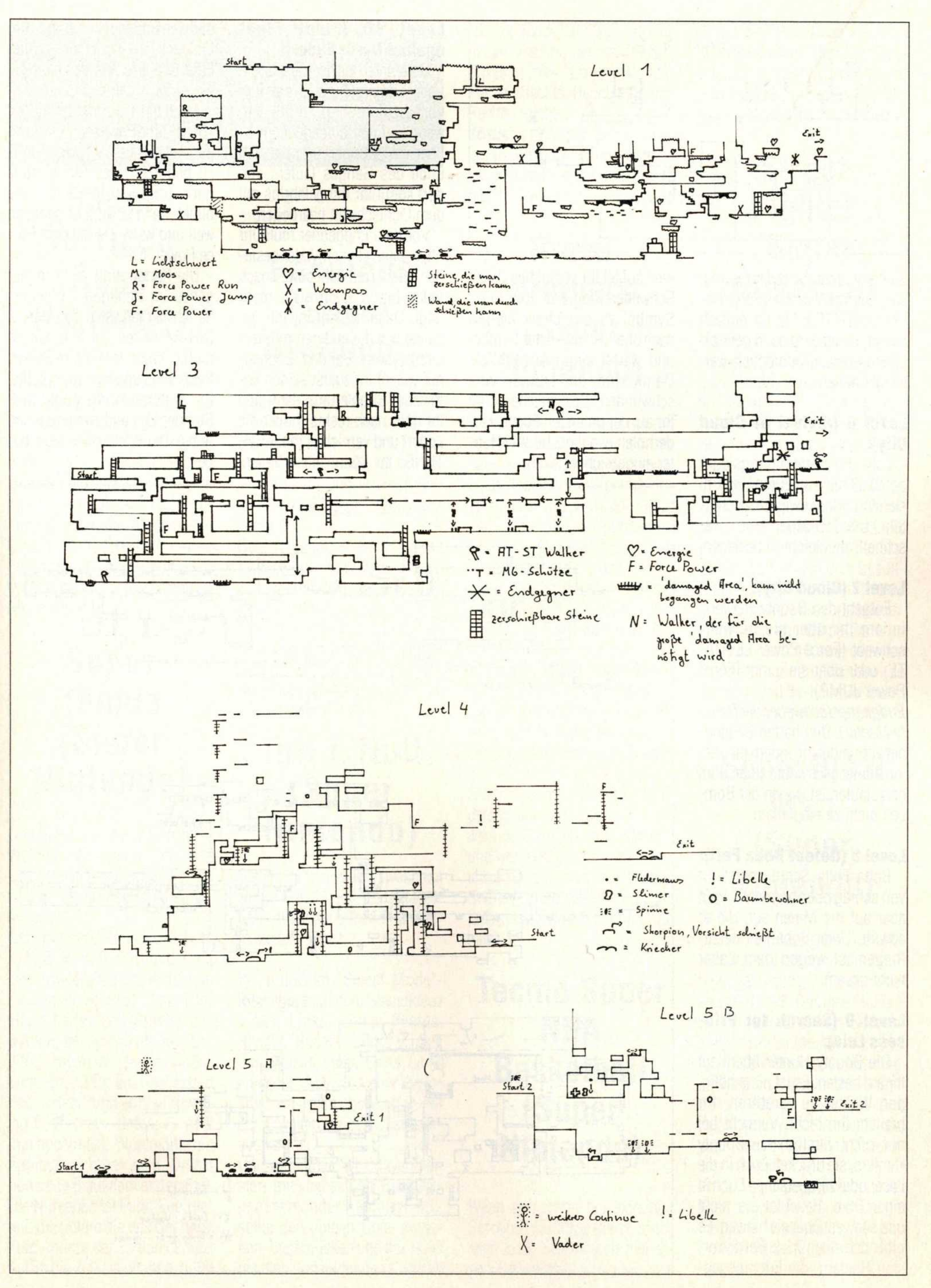
**Level 4 (Jungle of Dagobah):**

Hier ist Vorsicht geboten, wenn Ihr die Ranken hochklettert, manchmal haben sich dort Fledermäuse versteckt, um sich dann auf Euch zu stürzen. Am besten immer nach oben feuern, wenn Ihr hochklettert. Die Spinnen sind am schnellsten mit dem Lichtschwert zu besiegen. Die Skorpione, die Wellen ausstoßen, könnt Ihr nur überspringen.

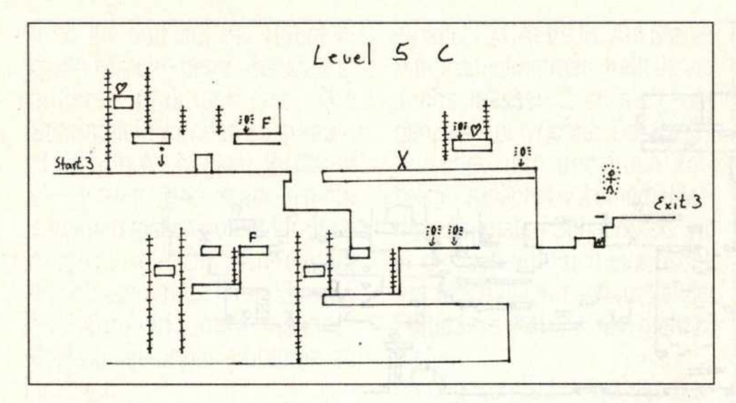
**Level 5 (Jedi Training):**

Die zusätzlichen Continues solltet Ihr nicht liegenlassen.

Die schwierigste Stelle im ganzen Spiel ist im Level 5 A : Dort wo die beiden Flöße über den Sumpf eingezeichnet sind. Am Ende wartet eine Libelle auf Euch. Ihr müßt über sie springen, sonst stößt sie Euch in den Sumpf. Ihr müßt aber auf der Plattform landen, wo diese Kriechviecher herumkreuchen. Von dort sofort weiterspringen auf die obere Plattform. Ansonsten stoßen Euch diese Viecher wieder in den Sumpf. Für diese



Level 1
Start
Exit
L = Lichtschwert
M = Moos
R = Force Power Run
J = Force Power Jump
F = Force Power
♡ = Energie
X = Wampas
✱ = Endgegner
Steine, die man zerschießen kann
Wand, die man durch schießen kann
Level 3
Start
Exit
AT-ST Walker
MG-Schütze
= Endgegner
zerschießbare Steine
♡ = Energie
F = Force Power
= 'damaged Area', kann nicht begangen werden
N = Walker, der für die große 'damaged Area' benötigt wird
Level 4
Start
Exit
= Fledermaus
= Slimer
= Spinne
= Skorpion, Vorsicht schießt
= Kriecher
! = Libelle
O = Baumbewohner
Level 5 A
Start 1
Exit 1
Level 5 B
Start 2
Exit 2
= weiteres Continue
! = Libelle
X = Vader




Stelle braucht Ihr etwas Übung, aber dann geht es. Das Force Power LEVITATE müßt Ihr einfach haben, sonst wird es in den folgenden Leveln unmöglich weiterzukommen.

**Level 6 (Arrival at Cloud City):**

Laßt die Verteidigungsjäger der Stadt nicht an Euren Hintern, sie sind nur schwer abzuschütteln. Die TIE-Jäger sind zwar schnell, aber leicht zu besiegen.

**Level 7 (Cloud City):**

Entgeht den Bounty Hunters, indem Ihr über sie hinwegschwebt (Force Power LEVITATE) oder über sie jumpt (Force Power JUMP).

*Endgegner (schwebender Bounty Hunter):* Den harten Endgegner vermeidet Ihr, indem Ihr über ihn hinwegschwebt. Unter ihm herzulaufen ist wegen der Bomben nicht zu empfehlen.

**Level 8 (Defeat Boba Fett):**

Boba Fetts Schiff solltet Ihr von schräg oben angreifen. Paßt aber auf die Minen auf, die er abwirft. Unter Boba Fett herzufliegen ist wegen dem Laser nicht ratsam.

**Level 9 (Search for Princess Leia):**

Die Bounty Hunter überfliegt Ihr am besten. Es ist nicht nötig, den Walker zu zerstören, Ihr braucht ihn nicht. Vorsicht bei den nicht zerstörbaren Bounty Hunters, sie drücken Euch in die Laser oder zerquetschen Euch in einer Ecke. Beachtet sie nicht und schwebt über sie hinweg. Es gibt noch einen Trick: Bei den ersten Huntern, die Euch begegnen, solltet Ihr versuchen durch Schweben die Leiter zum Herz-Symbol zu erreichen, klettert nach oben, sammelt das Symbol und wartet einen Augenblick. Dann sind die Hunter verschwunden. Das gleiche könnt Ihr auf der untersten Ebene wiederholen (wo die 2 Bounty Hunter eingezeichnet sind).

**Level 10 (Final Fight against Darth Vader):**

Ganz unten auf der Karte ist ein Vader eingezeichnet. Um an ihm vorbeizukommen, müßt Ihr, wenn er Euch entgegenkommt, über ihn springen und bis zum Ende des Ganges laufen, von dort könnt Ihr ihn gefahrlos mit dem Lichtschwert bearbeiten.

Vor dem Endgegner müßt Ihr noch einen kleinen Vader besiegen. Hierzu rennt Ihr soweit nach links, bis er Euch nicht mehr folgt. Dann schlagt Ihr ihn genauso wie die anderen mit dem Lichtschwert. Bei dem Endgegner weicht Ihr zuerst seinen komischen Strahlen aus, dann lauft Ihr ganz nach rechts (hinter die Leiter) und vernichtet ihn. ACHTUNG: Ihr könnt diese Vaders und den Endgegner nur mit dem Lichtschwert schlagen, gegen Eure Schüsse aus der Laserpistole sind sie immun.

Noch ein Tip zum Schluß, Ihr könnt Force Power sparen, wenn Ihr statt das Force Power JUMP zu benutzen, das Steuerkreuz nach unten drückt bis Luke blinkt, dann springt er genauso weit und hoch wie mit dem Force Power JUMP.

Die Karten sind nicht immer genau im richtigen Verhältnis, da ich sie teilweise von über 3 DIN-A4-Seiten auf eine kürzen mußte. Wenn Ihr Empire Strikes Back durchspielen wollt, solltet Ihr erstens mindestens ca 2 Stunden Zeit und zweitens einen guten Dauerfeuer-Daumen haben.

Level 7

Start
Exit

= Bounty Hunter, nur mit Walker zu zerstören
X = Bounty Hunters, zerstörbar
= Walker
✱ = Endgegner

Level 9

Start
Exit

Level 10

Start

= Fahrstuhl
X = Darth Vader
✱ = Endgegner Vader

Bei "Flinke Finger" kümmern wir uns um Verrenkungstricks, die auf dem Joypad-Bewege-Dich-Prinzip basieren. Wer auf Nummer Sicher gehen will, konsultiert vorher seinen Arzt.

## Super Turrican (Super Nintendo)

Fans von Chris Hülsbecks Klängen warten sehnsüchtigst auf Christoph Simbecks (München) Cheat, um beim Robot-Tohuwabohu in das Musik-Menü zu kommen. Im Optionsmenü geht Ihr auf "exit", so daß es "highlighted" ist. Dann R,L,X und A gleichzeitig gedrückt halten und "select" betätigen. Nun sucht man sich das passende Musikstück aus.

## Super Tennis (Super Nintendo)

Und gleich noch mal Sebastian Weigelt: Mit diesen Tips und Cheats wird das Spektakel im Grünen gleich noch mal so interessant.
Gebt im Player-Select L, L, L, L, L, X, R, R, R, R, R, R und X auf dem zweiten Pad ein. Wenn nun die Musik wechselt, könnt Ihr einen beliebigen Spieler anwählen, der volle Kraft hat. Um die Chancen im Spiel zu verändern, drückt Ihr auf dem ersten Pad "select" und auf dem zweiten R, R, links, unten, B, A, L und noch mal L. Nun müßte ein Applaus zu hören sein. Drückt nun noch B auf dem ersten Pad. Die Null oben ist Eure "Energie" und die untere die des Gegners. Zum Ändern der Zahlen benutzt A. Um die Zeit anzuhalten, müßt Ihr L auf dem zweiten Pad drücken.

## Populous (Super Nintendo)

Und weil's so schön war und weil er so viel Interessantes weiß: Sebastian Weigelt, die Dritte! Hier erzählt er Euch, wie Ihr bei der Götterdämmerung in einen Stage-Select-Modus gelangen könnt.
Geht im Conquest-Mode auf das Pause-Icon und bewegt den Cursor auf die Erdkugel. Drückt dazu L, dann A, gefolgt von R, Y, B, X, A und Select. Laßt R los, drückt Select und gebt "Armageddon" gefolgt von Select ein. Wählt nun den Conquest-Mode.

## Tuff E Nuff (Super Nintendo)

Stefan Hartmann aus Ilvesheim weiß, wie Ihr im One-Player-Spiel einen der bösen Charaktere steuern könnt:

Ihr solltet im "Select Mode"-Bildschirm auf dem Steuerkreuz Links, Links, Links, Rechts, Rechts, Rechts, Links, Links, Links, Links, Links, Links, Links eingeben. Man hört eine Explosion, was gleichbedeutend mit der Erweiterung der Charakterauswahl ist.
Und wer in der Two-Player-Version mit demselben Charakter gegeneinander kämpfen will, sollte den obigen Code eingeben, Start drücken und das Spiel resetten und folgenden Code im "Select Mode"-Bildschirm eingeben: Rechts, Rechts, Rechts, Links, Links, Links, Rechts, Rechts, Rechts, Rechts, Rechts, Rechts, Rechts.
Wieder ertönt ein Explosionsgeräusch und einem wahren Vergleichskampf steht nichts mehr im Wege.

## Brawl Brothers (Super Nintendo)

Dieser Trick funktioniert nur mit der US-Version, da Ihr so das Spiel auf die japanische Version umstellen könnt, die einige Unterschiede im Normalmodus und mehrere neue Optionen im VS-Modus bietet (z.B. eine Time-Attack): Wenn das Jaleco-Logo erscheint, mü·t Ihr die Knöpfe B, A, X und Y (in dieser Reihenfolge) **schnell** und wiederholt drücken.
Wenn alles klappt, könnt Ihr ein Schlaggeräusch hören. Ein Bildschirm in Grautönen erscheint. Jetzt Start drücken, worauf sich der Bildschirm nochmals verändert.
Drückt hier dreimal nach unten, gefolgt von Start.
Jetzt seid Ihr im Optionsmenü und wenn Ihr dieses wieder verla·t, erkennt Ihr an den seltsamen Schriftzeichen, da· Ihr nun die japanische Version vor Euch habt.

## Tecmo Super NBA Basketball (Super Nintendo)

Wenn wir schon bei extremen Schwierigkeitsgraden sind, kann Euch Stefan auch hier einen Tip verraten:
Wählt ein "Pre-Season-Game", stellt im Control-Menü den Cursor auf das Wörtchen Control und drückt A. Nun sollte ein "Difficulty-Menü" erscheinen.

## Street Fighter (Super Nintendo)

Nachdem einige von Euch mit unserem "Modetip" aus der Ausgabe 8/93 Schwierigkeiten hatten, folgt hier das Ganze nochmals in einer kompakteren Beschreibung von Jens Borgmann aus Greven.
In dem Moment, in dem das Capcom-Logo erscheint, drückt Ihr auf dem Control-Pad die Kombination Unten, Rechts, Oben, Links, Y und B. Jetzt sollte der Anfangsbildschirm in blau anstatt in schwarz erscheinen. Wählt man nun Game Start, so ist es möglich mit zwei gleichen Fightern gegeneinander zu kämpfen und die Kämpfer in anderer Kleidung zu betrachten.

## Sonic Blast Man (Super Nintendo)

Unser zuverlässigster Tiplieferant Stefan Hartmann aus Ilvesheim hält wieder ein paar interessante Cheat-Goodies für Euch bereit: Falls Euch das Spiel zu einfach sein sollte, könnt Ihr mal folgenden Trick ausprobieren: Im Titelbild haltet Ihr den L- und den R-Knopf gedrückt und betätigt dann Start. Anstatt "Take that!" werdet Ihr einen Frauenschrei hören.
Wenn dies passiert, hat der Trick funktioniert, und Ihr könnt nun im Optionsmenü den Schwierigkeitsgrad auf "very hard" stellen





## Alien 3 (Super Nintendo)

Der ultimate Cheat von Stefan Hartmann aus Ilvesheim verschafft Euch Unsterblichkeit und einen unendlichen Vorrat an Munition!

Einfach das Spiel ganz normal starten, aber nicht an den Computer gehen, sondern statt dessen L gedrückt halten und A, B, X und Y gleichzeitig betätigen. Es erscheinen einige Zahlen unter den Waffen, was einem zeigt, daß der Trick funktioniert hat.

## Mech Warrior (Super Nintendo)

Battletech lebt! Wer auch im Super Nintendo Spiel überleben will, sollte die Tricks von Stefan Hartmann befolgen:

Während eines Kampfes einfach in den Pausemodus gehen und folgende Knöpfe drücken: A, L, L, Y. Und schon ist man unverwundbar!

## Pop'n' Twinbee (Super Nintendo)

Konamis Knuddel-Knaller bietet wieder eine Menge Cheats, die sich aber eindeutig vom altbekannten Konami-Cheat unterscheiden. Stefan weiß auch hierbei einen Rat:
Damit alles klappt, geht man in den Pausemodus, gibt den jeweiligen Code ein und geht wieder aus der Pause heraus.
*Extra Credits:* A, B, Y, X, R, L, Oben, Links, Unten, Rechts, A, A, A.

*Extra Energy:* Select; A, Y, A, Y, X, B, X, B, R, R, Select.

*4 Twinbees:* Unten, Unten, Oben, Oben, B, B, X, X, Rechts, Links, A, Y. (Die Extraleben erscheinen aber erst in der nächsten Stage!)

*Unverwundbarkeit:* A, Y, A, Y, L, R, L, R, X, B, B.

## Ranma 1/2 Part 2 (Super Nintendo)

Wer bei diesem Prügelspiel in ein Debugmenü möchte, kann sich auch hier wiedermal voll und ganz auf Stefan Hartmann aus Ilvesheim verlassen:

Ihr solltet im Two-Player-VS.-Modus zwei beliebige Charaktere anwählen.

Wenn jetzt der Bildschirm erscheint, auf dem man sich einen Hintergrund aussuchen kann, solltet Ihr auf Pad 1 die Knöpfe R, X und A gleichzeitig drücken. Das Debugmenü erscheint und man kann jetzt jeden Charakter nach seinen Ideen verändern und auch die Bosse steuern, inklusive dem sagenumwobenen Happosai!

## Hunt for Red October (Super Nintendo)

Flavio Curti aus Mogelsberg (nomen est omen) in der Schweiz kennt allerlei Tricks, um Feinde schnell auf Tauchstation verschwinden zu lassen.

1. Wenn am Anfang die Karte von Europa und Amerika erscheint, A und B halten und nach oben und unten drücken (25 Raketen).

2. Levelauswahl: Im Titelbildschirm folgende Knöpfe drücken: links, rechts, B, select, links, rechts, B, select und dann Start. Verwende nun links-rechts, um die Level anzuwählen und mit Start beginnst Du.

## Alien vs. Predator (Super Nintendo)

Stefan Hartmann aus Ilvesheim ergänzt die Tips & Tricks-Sammlung dieses Action-Knüllers durch einen passenden und äußerst nützlichen Cheat:

Zuerst geht Ihr ins Optionsmenü (im Titelbild Select, dann Start drücken).

Dort nehmt Ihr Pad 2 zur Hand und drückt (und haltet!) folgende Knöpfe: L-Knopf, R-Knopf, gleichzeitig X und A. Wer jetzt dazu noch auf Pad 1 den Start-Knopf drücken kann, der wird mit einem neuen Screen belohnt, auf dem Ihr Level und Stage einstellen könnt.

## Royal Rumble (Super Nintendo)

Thomas Weber aus Osthofen catcht und wrestlet sich mit knackigen Tricks durchs Leben:

Wählt im Auswahlbildschirm das "one on one" an. Danach geht Ihr mit X wieder raus. Nun wählt TAG TEAM und gebt "Two Players" ein. Wie zuvor geht Ihr hier auch wieder mit X heraus, und wählt dann "One Player" an.

Ihr nehmt als erstes den MACHO MAN und danach TATANKA. Nun drückt Reset.

Wenn am Anfang die Schrift erscheint, drückt Y,X,B und A gleichzeitig und danach die L und R Taste (auch gleichzeitig).

Falls dies nicht funtionieren sollte, müßt Ihr einfach mal wie verrückt drauf rumfuchteln. Wenn Ihr alles richtig gemacht habt, müßte jetzt ein Schrei ertönen.

Wenn Ihr jetzt ins TAG TEAM geht und "One Player" eingebt, ist der Gegner nach ca. 5 Schlägen k.o. (es müssen Schläge oder Tritte sein).

## Rock'n'Roll-Racing (Super Nintendo)

David Lunkenheimer hält das Lenkrad fest umklammert. Seine Tips, um auf Inferno Rennen fahren zu können, lest Ihr hier:

Um beim VS MODE in der Planetenanwahl INFERNO wählen zu können, müßt Ihr im Wahlscreen für Planeten L, R, und SELECT gleichzeitig gedrückt halten, während Ihr mit dem Steuerkreuz die Planeten durchgeht, bis INFERNO erscheint!

Wenn Ihr einen Fahrer haben wollt, der TOP ACCELERATING, TOP CORNERING, und TOP SPEED besitzt, müßt Ihr auf den Wahlscre-

en für Fahrer gehen, wieder L, R und SELECT gleichzeitig gedrückt halten und auf dem Steuerkreuz nach rechts die Fahrer durchlaufen lassen, bis Lost Viking OLAF erscheint!

Um im Optionscreen Kommentator Larry Huffman sprechen zu hören, müßt Ihr, wenn Ihr mit dem Pfeil auf Larry seid und er angeschaltet ist, L und R zusammen drücken.

INFERNO PASSWÖRTER:
XVVR RZ54 5SRM (Div.B)
WC3R R354 5SFT (Div.B)
VXXR QR34 5THT (Div.A)
(Paßwörter mit Kat. Lyons und Havac!

# Battletoads (Super Nintendo)

Nico Schifferdecker aus Forbach weiß, wie man an zusätzliche Krötenleben rankommt:

Drückt im Titelbild unten, A, B und Start gleichzeitig. Bei Erfolg leuchtet die Battlemaniacs-Flagge kurz rot auf und Ihr beginnt mit 5 Extraleben und ebensovielen Continues.

Wenn Euch das noch nicht reicht, solltet Ihr den Waspling-Bienen im zweiten Level besondere Aufmerksamkeit schenken:

Zwar sind sie nach einem Treffer schon besiegt und fallen nach unten, doch wenn Ihr sie noch weitere fünfmal erwischt, bevor sie aus dem Bildschirm fallen, winkt Euch jeweils ein weiteres Extraleben.

# Super Bomberman (Super Nintendo)

Wenn man als Paßwort "5656" eingibt, kann man mit witzig-winzigen Bombermännchen spielen.

# Pop'n' Twinbee (Super Nintendo)

Takeshi Mentzel aus Berlin verfügt über eine Cheatsammlung zum "Killerbienen"-Spiel:
*Unverwundbarkeit:*
Im Pausenmodus A, Y, A, Y, L, R, L, R, X, B, B.
*Wieder volle Energie:*
Im Pausenmodus Select, A, Y, A, Y, X, B, X, B, R, R, Select.
*Endloscontinue:*
Habt Ihr nur noch wenige Credits, dann drückt im Pausenmodus A, B, Y, X, R, L, oben, unten, rechts, A, A, A. Jetzt habt Ihr wieder 8 Credits. Diesen Trick könnt Ihr unendlich oft benutzen.
*Unendlich viele Mini-Twin-Bees:*
Im Pausenmodus oben, oben, oben, unten, unten, unten, links, rechts, links, rechts, links, rechts, B, A, B, A, B, A. Unbegrenzte Anwendung.
*Neun Sidekick-Bienen:*
Im Pausenmodus unten, unten, oben, oben, B, B, X, X, rechts, links, A, Y. Vier benutzt Ihr gleich, die restlichen werden für später bereitgehalten. Unbegrenzte Anwendung.

# Battle Cars (Super Nintendo)

Markus Neumann aus Kaufbeuren hat Neuigkeiten auf Lager, hier sind sie:

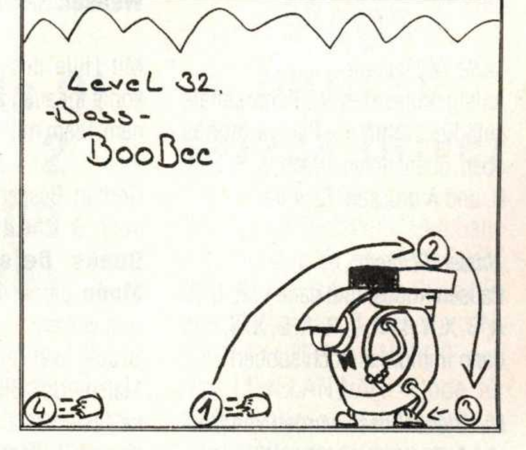
**Allgemeine Tips**
Lernt am besten, wie man springt (Beide Taster "L"+"R" gleichzeitig), und wie man dabei nach hinten schießt ("L" + "R" + Unten,"B"). Das dürfte Euch die normalen Gegner vom Hals schaffen, und den Boss ins Schleudern bringen (im wahrsten Sinne des Wortes). Fahrt Ihr direkt hinter einem Gegner (oder gar hinter dem Boss), könnt Ihr Euch, indem Ihr auf ihn springt, schnell nach vorn drängeln.

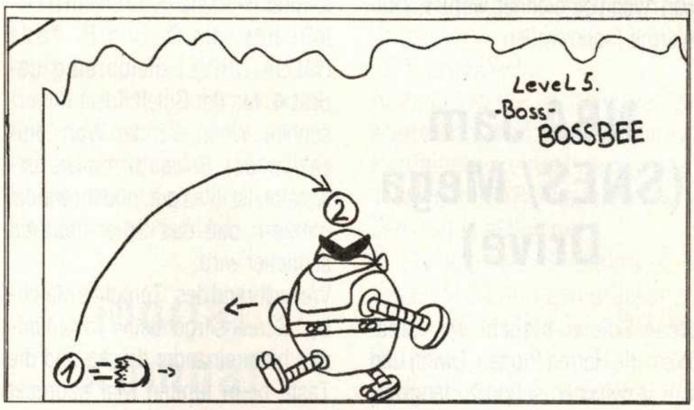
**Die Cheats**
Drückt im Titelbild Oben, Unten, L-Taste, R-Taste und Select.
Nun tut sich im Options-Menü an unterster Stelle ein Punkt namens "Mystic Mode" auf.
Stellt diesen auf ON, und seht, was im Spiel passiert!
Das funktioniert allerdings nur im 1-Spieler-Modus. Die Strecken sieht man nun von oben, die Fahrzeuge sind geschrumpft und man hat eine tolle Übersicht der Strecke. Das Fahren allerdings ist in dieser Ansicht ziemlich schwer.
Drückt Ihr im Titelbild die L-Taste, die R-Taste und Oben, dann bekommt Ihr die Limousine vom Boß.

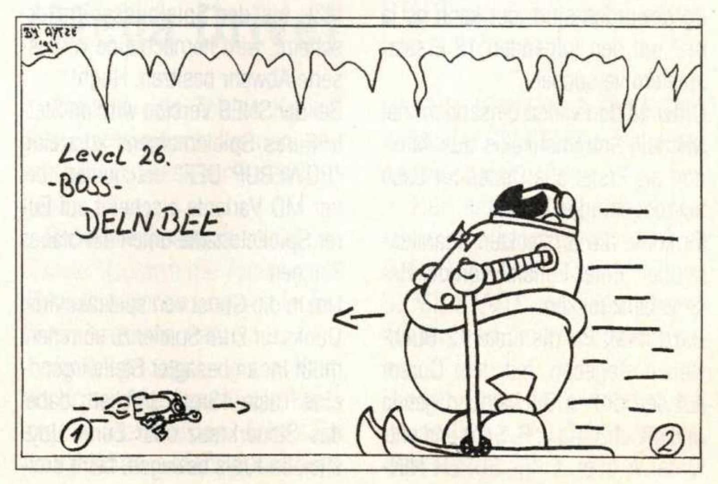
# Pop'n Twinbee 2 (Super Nintendo)

Stefan Superhartmann aus Ilvesheim hat wieder Bescheid gesacht. Hier sind noch mehr Cheats für das Killerbienenspektakel:

*Unendlich viele Power-Ups*
Man sollte seine "Flying Jump Power" ganz auffüllen und gerade nach oben fliegen. Bald wird die Atmosphäre durchbrochen und eine Kilometeranzeige erscheint. Wenn man bis ganz oben (9999 KM) durchfliegt, kann man dort einen Stern erblicken, der tausende von Glocken in den verschiedensten Farben und weitere Extras in einer langen Reihe ausstreut.
Wer das Pad nach oben gedrückt hält, kann einfach dem Stern hin-



terher fliegen und die Extras einsammeln. Dies kann man sooft wiederholen, wie man möchte.

*Wechsel der Spielfigur*
Ein sehr nützlicher Cheat, denn wer mit Start in den Pausenmodus geht, und dann die Kombination oben, oben unten, unten, links, rechts, B, A, eingibt, und danach den Pausenmodus wieder verläßt, wird feststellen, daß sich der eigene Spielcharakter in eine andere Bee verwandelt hat (wobei das Power-Up Level sogar erhalten bleibt).
So kann man Winbee für Flugsequenzen auswählen, während man Twinbees starke Faust bei Auseinandersetzungen gut gebrauchen kann.

*Volle Waffenkraft*
Aufstockung des Waffenarsenals gefällig ? Nur im Pausenmodus oben, oben, unten, unten, L, R, L, R, B, und A drücken. Et voilà.

*Unsterblichkeit*
Pausenmodus, und dann L, R, L, R, A, B, X, Y, L, R, L, R, A, B, X, Y, und dann immun, is doch subber!

Die Bienenbosse wurden von Gürcan Ayden gezeichnet, wofür wir ihn hiermit loben wollen.

# NBA Jam (SNES/ Mega Drive)

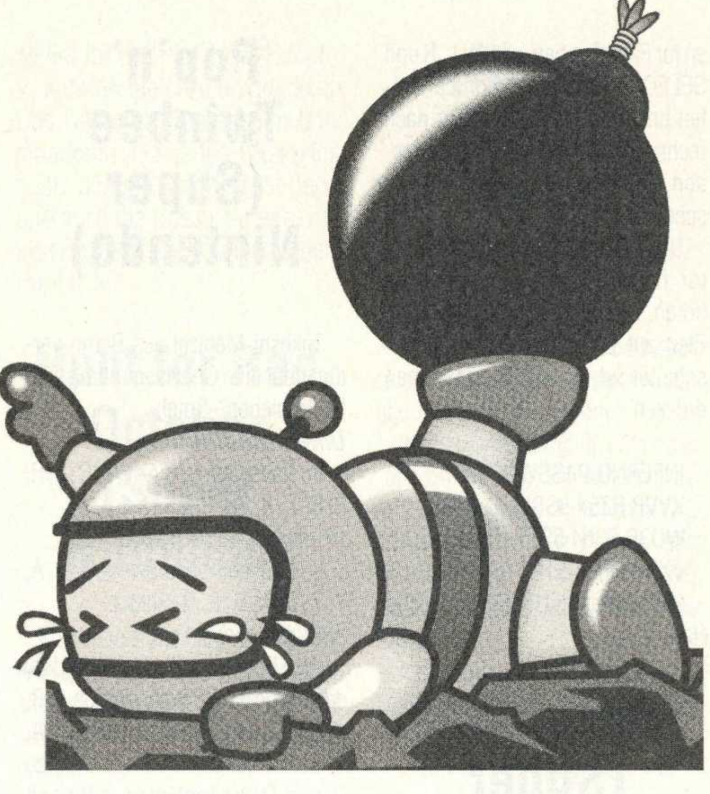
Neue Spieler braucht das Land. Wem die Herren Pippen, Ewing und Co. inzwischen schon zu langweilig geworden sind, der kann es ja mal mit den folgenden 12 Ersatzspielern versuchen.
Unter all den vielen Einsendern hat Michail Grammatikakis aus Maxdorf als Erster alle Codes für Euch herausgefunden gehabt.
Ihr könnt die versteckten Charaktere über "Enter Initials" von der Reservebank locken.
Dazu müßt Ihr die ersten 2 Buchstaben eingeben, mit dem Cursor auf den dritten Buchstaben gehen und gleichzeitig L, R, Start und entweder A oder X (für SUPER NINTENDO), bzw. gleichzeitig Start und entweder A oder B oder C drücken (für MEGA DRIVE):
**Bill Clinton:** ARK + X(SN) + A(MD)
**Al Gore:** NET + A(SN) + B(MD)
**Mark Turmell:** MJT + A(SN/ MD)
**Jamie Rivett:** RJR + X(SN) + B(MD)
**Sal Divita:** SAL + X(SN) + C(MD)
**Eric Samulski:** AIR + X(SN) + A(MD)
**Chow - Chow:** CAR + X(SN) + C(MD)
**P. Funk:** DIS + A(SN) + C(MD)
**Warren Moon:** UW + A(SN/ Md)
**Scruff:** ROD + X(SN) + B(MD)
**Kabuki:** QB + X(SN) + A(MD)
**Weasel:** SAX X(SN) + C(MD)

Mit Hilfe des 4 Player Adapters könnt Ihr auch 2 neue Spieler in einem Team mitspielen lassen.

Norbert Besgen aus Siegburg hat noch 3 Cheats zu den Themen **Dunks**, **Defence** und **Juice-Mode** parat, die hier abgedruckt sein wollen:
Drückt während des "Tonight's Match- Up" Bildschirms irgendeine Taste 13mal und haltet dann die X- und B- Taste (SUPER NINTENDO) bzw. die C- und B- Taste (MEGA DRIVE) gleichzeitig gedrückt, bis der Spielbildschirm erscheint. Wenn jetzt das Wort "Juice" in der Bildschirmmitte erscheint, ist alles gut, und Ihr werdet merken, daß das Spiel deutlich schneller wird.
Wer während des "Tonight's Match-Up" Screens irgendeine Taste fünfmal hintereinander drückt, und die Taste beim fünften Mal gedrückt läßt, bis der Spielbildschirm erscheint, wird hernach eine verbesserte Abwehr besitzen, Hugh!
Bei der SNES Version wird an Stelle Eures Spielernamens kurzzeitig "POWERUP DEF" erscheinen, bei der MD Variante erscheint auf Eurer Spielfeldhälfte unten ein blaues Zeichen.
Um in die Gunst von spektakulären Dunks für Eure Spieler zu kommen, müßt Ihr an besagter Stelle irgendeine Taste 13mal drücken, dabei das Steuerkreuz oder Euren Joystick im Kreis bewegen, beim dreizehnten Mal die Taste gedrückt halten und immer schön weiter rotieren, bis der Spielbildschirm erscheint.
Nun sollte, wo Euer Spielername steht, beim Super Nintendo kurz "POWERUP DUNKS" aufleuchten und beim Mega Drive die gleichen Worte unten auf Eurer Spielfeldhälfte.

Thomas Wagner aus Reilingen, zauberte eine Nannosekunde vor Abgabeschluß noch 3 weitere Cheats aus der Trickkiste.

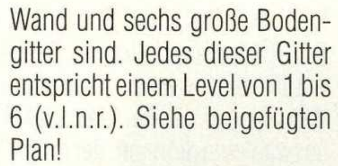
Wer jeden Button seines Joypads einmal drückt, und dann A, B, und Unten bis zum Tipp Off gedrückt hält, kommt in den Genuß einer **Trefferwahrscheinlichkeitsanzeige** in Prozent (gilt für beide Systeme gleichermaßen).
Für mehr **Fire** unter dem Hintern sorgt ein 7faches Drücken von B, diesen Knopf dann gedrückt lassen und zusätzlich Y, B und Oben drücken (SUPER NINTENDO), bzw. zusätzlich B, C und Oben beim MEGA DRIVE.
Um Eurem Modul die Zeile **"Power Up Turbo"** zu entlocken, sollt Ihr einen Button Eurer Wahl mindestens 6mal drücken und danach Y, B und A für das SUPER NINTENDO gedrückt halten und A, B und C beim MEGA DRIVE.





# Sonic 2 (Mega Drive)

Steffen Kasperavicius aus Hummeltal weiß noch was Nettes zum zweiten Raseigel.
Auf folgende Weise werdet Ihr zwar umständlich, aber interessant unverwundbar:
Aktiviert die Levelanwahl, indem Ihr im Optionsmenü folgende Soundtests abruft: 19, 65, 09 und die 17.
Als nächstes drückt Ihr "Start", geht auf "Player 1" und drückt dann "Start" und A gleichzeitig. Im Levelanwahlmenü geht Ihr auf "Soundtest" und wählt folgende Musikstücke: 01, 09, 09, 02, 01, 01, 02, 04. Geht nun auf einen beliebigen Level und drückt A und "Start" gleichzeitig.
Jetzt könnt Ihr Euch zum einen in andere Dinge verwandeln (drückt dazu B und Sonic geht als Ring an den Start - drückt A für weiteres Verwandeln und C, um das gewünschte Sprite ins Spiel einzubauen).
Zum anderen könnt Ihr, wenn Ihr ohne "Verwandlung" spielt und zum Springen nur A oder C verwendet, immer wieder ins Spiel einsteigen, wenn Ihr getötet werdet.



Dazu geht Ihr so vor:
In dem Moment, in dem Sonic stirbt, drückt Ihr B und verwandelt Euch in einen anderen Gegenstand.
Damit habt Ihr dem Tod ein Schnippchen geschlagen. Um wieder ins Spiel einzusteigen, drückt Ihr einfach noch mal B.

## X-Men (Mega Drive)

Mit diesem Cheat könnt Ihr in die verschiedenen Levels warpen, Gesundheit und "Mutant Powers" beliebig oft auffrischen und verfügt über ein unbegrenztes Backup-Team:

Sobald im Titelbild "Press Start Button" erscheint, mü·t Ihr die Knöpfe A und C sowie Unten auf dem ersten Joypad gedrückt halten. Start betätigen und das Joypad von Port 1 auf Port 2 umstecken. Wenn jetzt das Gesicht von Magneto erscheint, Start drücken. Jetzt kann man den Schwierigkeitsgrad einstellen und sich seinen Helden aussuchen.
Das Spiel wird jetzt mit Controller 2 gesteuert, wenn ein zweiter Mitspieler mitmachen möchte, mu· sein Pad in Port 1. Im "Danger Room" solltet Ihr jetzt erstmal nach rechts oben springen und den Generator zerstören, damit Ihr mehr Zeit habt.
Rechts von der "Heldenauswahl" ist eine Plattform, unter der acht Felder an der Wand und sechs große Bodengitter sind. Jedes dieser Gitter entspricht einem Level von 1 bis 6 (v.l.n.r.). Siehe beigefügten Plan!
Den Helden sollte man über das Gitter stellen, das dem Level entspricht, in das man will. Jetzt das Pad nach unten halten und C drücken.
Und wenn jetzt während des Spiels Eurem Helden die Lebens- oder Mutant-Power-Energie ausgehen sollte, einfach Start und nochmal Start drücken und schon sind beide Balken wieder aufgefüllt!

## Mortal Kombat (Mega Drive)

Stefan "Mr. Geheimtip" aus Ilvesheim hat mir eine Reihe seiner ausgefuchsten Tips und Cheats übermittelt:

Hier hat er ein Debug-Menü entdeckt, in dem man so gut wie alles verändern kann. Um dorthin zu gelangen, müßt Ihr im Charakterauswahl-Bildschirm (mit den an den Seiten herunterscrollenden Charakteren) folgende Kombination (nicht zu schnell!) eingeben: Unten, Oben, Links, Links, A-Knopf, Rechts, Unten.

## Jungle Strike (Mega Drive)

Zu den vor einiger Zeit an dieser Stelle veröffentlichten regulären Paßwörtern gibt es jetzt das Mega-Paßwort für alle Level:
Mit **BNSH3NGMHJK** beginnt Ihr im ersten Level mit vier Leben und einem beliebigen Copiloten (sogar Wild Bill!). Ersetzt Ihr das **B** durch folgende Zeichen, kommt Ihr in alle restlichen Level: **R (2), X (4), V (5), T (7), 7 (8)**

## Global Gladiators (Mega Drive)

Wenn Ihr im Pausenmodus folgende Kombination eingebt, könnt Ihr jeden gewünschten Level überspringen: B, C, B, A, B, B, C, B, A, B.

Eine quietschende Stimme kreischt "Cheater!", und schon seid Ihr im nächsten Level.

## Streets Of Rage 2 (Mega Drive)

Wie bei *Streetfighter 2* gibt es auch hier einen Cheat, mit dem man zwei gleiche Charaktere gegeneinander kämpfen lassen kann. Um dies zu erreichen, müßt Ihr auf Pad 1 im Titelbild Rechts und B drücken und halten, auf Pad 2 Links und A drücken und halten. Alle diese Knöpfe gedrückt halten und auf Pad 2 noch zusätzlich C drücken.

## Mortal Kombat (Mega Drive)

Joachim und Tobias Kreisel aus Stadtsteinach kennen den ultimativen Cheat zur fiesen Prügelei:

Drückt im Gamestart- und Optionsbildschirm die Tastenkombination unten, oben, links, links, A, rechts, unten.

Hat es geklappt, so erscheint als dritter Menüpunkt die Message "Cheat Enabled". Effekt: Bei Anwahl dieses Menüpunktes erscheint ein Optionsmenü, das kaum einen Wunsch offen läßt. Unter anderem kann man die Abspänne der Kämpfer bewundern, die Bonusrunden üben, den ersten Kampfort bestimmen oder die Kampfreihenfolge festlegen.

Die Demos und Abspänne werden über die C-Taste aktiviert. Alles andere wird wirksam, sobald das Spiel gestartet wird. Wählt als Kuriosum mal "The Pit" als erstes Kampfgebiet und achtet dort auf die Figuren, die am Mond vorbeiziehen.

Es gibt etwa 10 verschiedene Schatten, die man entdecken kann.

## Mega Turrican (Mega Drive)

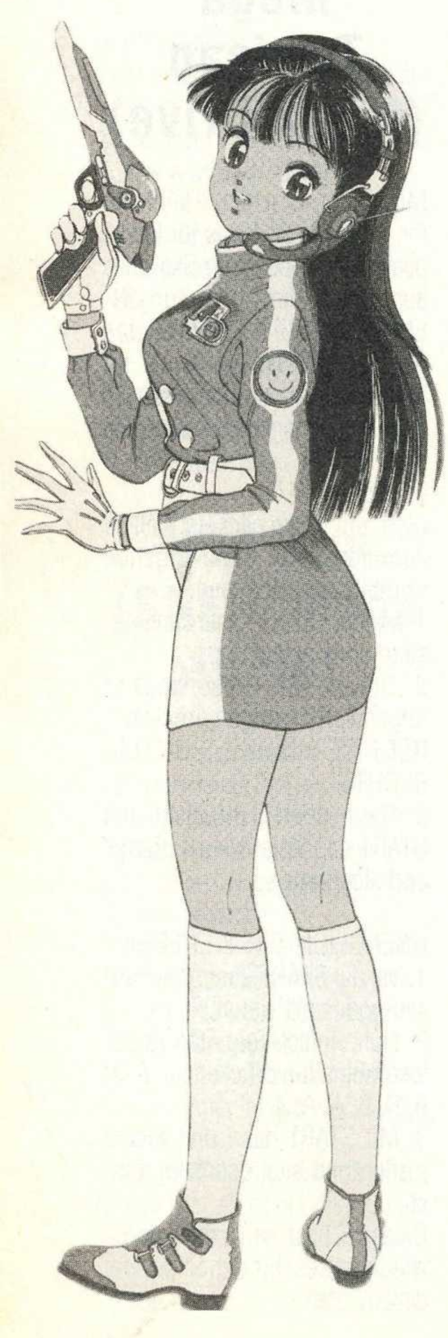
Mit einem forschen "Hallihallo Ihr, ich hätte da etwas für Euch" beamte mir Sebastian Skarubke aus Meenz die Codes für UNENDLICH ZEIT & ENERGIE und den LEVELANWAHL-Code für Mega Turrican auf den Tisch. Ja dann wolle mer se doch aach abdrucke:
LEVELANWAHL:
Also, um in die nächste Welt zu kommen, muß man folgende Kombination eingeben:
1. Mit der START-Taste den Pausenmodus aktivieren.
2. Danach das Steuerkreuz in folgende Richtungen drücken : RECHTS, LINKS, UNTEN, RECHTS
3. Dann noch B drücken, mit START das Spiel wieder starten und sich freuen...

UNENDLICH ZEIT & ENERGIE:
1. Mit der START-Taste den Pausenmodus aktivieren.
2. Nun einfach folgende Knöpfekombination drücken : A, A, A, B, B, B, A, A, A.
3. Mit START das Spiel wieder starten und sich ebenfalls freuen...
Diesen Cheat kann man durch wiederholtes Eingeben wieder deaktivieren !

Anmerkungen:
Drückt man abschließend A statt B, fängt man wieder von ganz vorne an. PECH!
Benutzt man ein SIX-BUTTON-PAD, so muß alles bei gleichzeitig gedrückter MODE-Taste getätigt werden.

## Mortal Kombat (Mega Drive)

Alle MK Warriors, die das Risiko lieben, können mit Hilfe von Bastian Rulands Cheat gegen einen schwarzen Kickboxer namens Nimbus Terrafaux antreten.
Wenn Reptile mitten im Spiel auftaucht und "Look to la Luna" sagt, gebt Ihr folgenden Code ein: Rechts, runter, rechts, A, C, B, B, A, rechts, runter, rechts, C, B, Start. Merci Basti.



## Virtua Racing (Mega Drive)

Drei Kurse sind doch eigentlich viel zu wenig, dachten wir ausgehungerte Redaktionsformeleinsler uns so...
Deshalb knobelten wir, und rumprobierten wir, und da isses, des Redaktionsschmankerl:
Der Mirror Mode für dieses hübsche Spiel funktioniert folgendermaßen: Man/ Junge/ Mädchen nehme sich den A- und B- Knopf zur Brust, drücke diese gleichzeitig, dann oben und dann Start und dies alles beim Sega Logo.
Jetzt seid Ihr in der Lage, die Kurse spiegelverkehrt zu fahren.

## Cool Spot (Mega Drive)

Ingo Busch aus Recklinghausen bringt's auf den Punkt. Wer verzweifelt und nicht mehr weiter weiß, drückt in einem beliebigen Level start und die Kombination: A, B, C, B, A, C, A, B, C, B, A, C auf Controller 1. Ihr werdet einen Ton hören und der betreffende
Level ist geschafft.

## Silpheed (Mega-CD)

Gunnar Ivers aus Bad Harzburg kennt die Cheats zum Weltraum-Knaller:
Wer unendliche Schildenergie haben möchte, der drückt im Vorspann:
B,R,L,A,R,O,C,B,U,L,B,A,O,START – Wiederauffüllen im Spiel mit zweitem Joypad - A drücken! Wer es toll fände, das Level auswählen zu können, der drückt an der selben Stelle: U,U,O,O,R, L,R,L,A,B,START – Im Menu erscheint nun ein weiterer Punkt – Levelanwahl!

## Jungle Book (Master System)

Florian Eller aus Friedrichsruhe durchstreifte Disneys populäres Dschungelbuch-Abenteuer für Euch und präsentiert Euch stolz die Levelanwahl:

Wenn das Walt-Disney-Logo erscheint, müßt Ihr das Steuerkreuz ca. 10mal gegen den Uhrzeigersinn drehen. Es ertönt ein Klingelzeichen.
Wenn nun der Titelbildschirm erscheint, wählt Ihr Start. Jetzt seht Ihr ein Menü, in dem Ihr mit den Rechts- und Links-Tasten die Level einzeln anwählen könnt.

## King Of The Zoo (Game Boy)

Stefan Kötke aus Rosche ist der ungekrönte König des aus den Fugen geratenen Tiergartens. Freie Levelanwahl? Kein Problem:
Geht auf den Charakterscreen und drückt links, B und A. Danach erscheint auf dem Boden der rechten "Handecke" eine Nummer. Mit "oben" und "unten" könnt Ihr jetzt frei agieren.

## Robocop 2 (Game Boy)

Marian Claus aus Neuhof hat einen Tip für Ungeduldige: Wer den Blechpolizisten im Abspann bewundern will, sollte die Kombination links, A, B, select und start gleichzeitig drücken.

## Blaster Master Boy (Game Boy)

Reinhard Schmidt aus Lippstadt kennt den heißen Cheat zur Stage-Anwahl:
Wenn das Titelbild erscheint, Knopf A drücken und in dieser Position halten.
Anschließend Start drücken und mit Oben und Unten die Stage auswählen.

## Bart & The Beanstalk (Game Boy)

Piet Kunkeler aus Berlin verrät Euch, wie Bart ohne allzu große Anstrengung in jedes Level reinschauen kann:
Im Titel Bildschirm müßt Ihr Rechts, A, Runter, B, A, Runter, Links, A, Runter drücken, und schon könnt Ihr mit Select die Level anwählen.

## Zelda – Links Awakening (Game Boy)

Bora Üstünel aus Salzgitter weiß, wie Ihr den letzten Endgegner im Windfischei mühelos besiegen könnt:
Geht ganz weit nach Süden an den Strand. Dort müßtet Ihr eine poröse Mauer finden, welche Ihr mit einer Bombe aufsprengt. Drinnen ist ein Typ, der Euch ein Angebot machen wird.
Er wird Euch einen Bumerang gegen etwas auf Eurem B-Knopf anbieten.
Gebt ihm in diesem Falle die Schaufel.

Nun könnt Ihr den Endgegner ohne Probleme fertig machen. Geht anschließend zu Geierwally. Gegen eine bestimmte Summe kriegt Ihr einen Zaubertrunk, der nach dem Ableben Eurer ganzen Herzen den Herzvorrat automatisch wieder auffüllt.



## Pengo (Game Gear)

Daniel Schmitt aus Kattenes weiß wie man dem kleinen Wicht zu mehr Leben verhilft:

Wenn das SEGA-Logo verschwindet und die Sprites den Bildschirm mit Pengo usw. aufbauen, ist folgendes zu tun: Zuerst die beiden Feuerknöpfe (1,2) drücken und in dieser Position halten.

Dann dazu das Steuerkreuz nach oben drücken. Jetzt alles festhalten und als letztes Start drücken.

Nun ist so lange zu warten, bis man auf dem Bildschirm das Activision-Logo sieht und die Anzahl der Pengos einstellen kann. Mit dem Steuerkreuz wird gewählt und mit dem Knopf 2 aufwärts und dem Knopf 1 abwärts gewählt.

Ist man mit der Einstellung zufrieden, drückt man einfach Start.

Kleiner Tip: Das Spiel hat 64 Level.

## Art of Fighting 2 (Neo Geo)

Chris Senger aus Hockenheim hat uns als Alleralleralllererster den Geese Howard Cheat (ja genau, der böse Geese Howard aus der Fatal Fury Reihe) zugeschickt.
So geht's:
Besiegt Mr. Big 2 : 0, wobei Ihr ihn in der zweiten Runde mit einem "Perfect" besiegen müßt. Nun folgt ein kurzer Text, in dem Geese Euren Fighter um seine Mitarbeit bittet.
Dieser lehnt natürlich ab, und schon habt Ihr den Salat, und steht einem wirklich harten Gegner gegenüber.

## Microcosm (CD 32)

Basti Dannheim aus dem wunderschönen Schwabenländle hat uns ganz schön ins Staunen und Schwitzen versetzt mit seinem Cheat, dessen Durchführung fast schon selbst ein kleines Videospiel darstellt. Ganz nach dem Motto sauschweres Spiel = sauschwerer Cheat, könnt Ihr Euch, wenn's denn klappt, mit unendlicher (traumhaft) Energie und bis an die Zähne bewaffnet gemütlich wieder ins Spiel zurückbewegen.
Ach ja, außerdem kann man auf der Karte mit Grün zu den mit Gelb ausgewählten Kreuzungen beamen, wenn man sie schon einmal durchflogen hat...
Der Trick geht so:
Ihr müßt vom Spiel in den Pausenmodus gehen und mal jeden Knopf drücken, bis Ihr den gefunden habt, der den hohen Piepston von sich gibt (wobei das Steuerkreuz mit seinen 4 Richtungstasten auch dazu zählt).
Wonach Ihr eigentlich sucht, ist eine 8-10stellige Kombination, die nacheinander gedrückt nur hohe Töne erzeugt.
Wenn Ihr den ersten Knopf gefunden habt, sagen wir einmal, es war der gelbe Knopf, dann müßt Ihr nun alle möglichen Kombinationen ausprobieren, wie gelb-blau, gelb-links, gelb-rot, etc., bis Ihr den richtigen findet, der nach dem Gelben gedrückt auch einen hohen Piep abgibt. Nehmen wir einmal an, der zweite richtige Button war die Taste nach unten, dann lautet der Anfang Eurer Kombination gelb, unten. Ihr müßt nun immer zuerst gelb, unten und danach irgendeinen dritten Knopf drücken.
Kommt ein hoher Ton, dann habt Ihr die dritte Taste gefunden, kommt ein tiefer Ton, dann müßt Ihr wieder von vorne, also mit gelb und unten anfangen.
Eine fertige Kombination könnte also so aussehen: gelb, unten, rot, rechts, oben, blau, grün, gelb, oben, links.
Es bringt leider nichts, aus Frust ins Spiel zurückzugehen zum Abreagieren, da die Folge zufällig ist und sich jedesmal anders darstellt, wenn Ihr in den Pausenmodus geht; uhh – ganz schön tough!
Wenn das CD32 mit Eurem Gefiepse zufrieden ist, zeigt es dies mit einem Specialsound an.
Noch einen Haken gibt es bei der Sache.
Die Programmierer lassen Euch zur Strafe, daß Ihr ihr kleines Geheimnis gelüftet habt, die Zwischenanimationen nach dem Enablen des Cheats nur noch in Schwarzweiß anglotzen. Trotzdem Danke Sebastian.



Täglich erstrecken sich mehrere Kilometer Paßwortlösungen über meinen Schreibtisch. Trotz der fröhlichen Wühlarbeit freue ich mich über jeden Code, den Ihr mir schickt.

## Pilot Wings (Super Nintendo)

Philipp Wiemann aus Wolfsburg ist ein begeisterter Hobbypilot. Mit seinen Paßwörtern läuft jeder Propeller heiß:

Lizenz A= 985206
Lizenz B= 394391
Lizenz Silber= 520771
Lizenz Gold= 108048
Expert= 882943

Für die PAL-Version sieht das Ganze so aus (von Pascal Alves Pinto aus Karben):

Area 2: 985206
Area 3: 394391
Area 4: 520771
Area 5: 400718
Area 6: 773224
Area 7: 165411
Area 8: 760357
Helikopter 1: 108048
Helikopter 2: 882943

## Rock'n'Roll Racing (Super Nintendo - US-Version)

Dennis Schleicher aus Frankfurt ist ganz im Gegensatz zu seinem Namen ein rasanter Typ: Er durchfetzte die Planeten des Rennspektakels.

**Veteran:**

| | | | |
|---|---|---|---|
| **2. Planet** | | | |
| 1.: | 6WQW | H724 | WS6M |
| 2.: | P0SW | M8Y9 | WS6M |
| **3. Planet** | | | |
| 1.: | 3WQW | JQ2B | RS6P |
| 2.: | NBLW | Q9YC | RSYP |
| **4. Planet** | | | |
| 1.: | 5W8V | TQKL | 8S8M |
| 2.: | L!QW | ZGYN | 8S6M |
| **5. Planet** | | | |
| 1.: | !JGV | QLJV | 8J2T |
| 2.: | Q8LW | 09XX | 8S2T |

## John Madden Football `93 (Super Nintendo)

Ekkehardt Bauer aus Überlingen hat das "Ei" fest im Griff und erspielte für Euch die Codes, die ein Durchspielen bis zum Finale mit jeder der 28 regulären Mannschaften ermöglichen.

| Team | Viertelfinale | Halbfinale | Finale | Gegner i.F. | Team | Viertelfinale | Halbfinale | Finale | Gegner i.F. |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Atlanta | KCGDBBTB | KCLDCBFC | KCRDCFNC | Cincinnati | Minnesota | KVGJBBBD | KVLJHBMD | KVRJHFBF | Cincinnati |
| Buffalo | GDGFBBSB | GDLFJBKC | GDRFJDSC | Green Bay | N. England | KBHLBBGC | KBMLFBPC | KBSLFDCD | Frisco |
| Chicago | CFGTBBJC | CFLTLBDD | CFRTLFMD | Houston | New Jersey | FCHVBBLC | FCMVCBSC | FCSVCDFD | N. Orleans |
| Cincinnati | DGGNBBGC | DGLNFBPC | DGRNFDCD | Green Bay | N. Orleans | HDHFBBVB | HDMFBBFC | HDSFBCLC | Cincinnati |
| Cleveland | MHGRBBTC | MHLRNBRD | MHRRNBBF | Green Bay | New York | BFHPBBFC | BFMPBBKC | BFSPBDSC | Cincinnati |
| Dallas | CJGMBBGC | CJLMBBLC | CJRMBDTC | Kansas C. | Oakland | LGHRBBSC | LGMRDBFD | LGSRDBKD | N. Orleans |
| Denver | KKGLBBNC | KKLLBBTC | KKRLBDGD | Green Bay | Phili | MHHHBBLC | MHMHLBGD | MHSHLDND | Cincinnati |
| Detroit | MLGHBBNC | MLLHBBTC | MLRHBDGD | Buffalo | Phoenix | JJHSBBTC | JJMSCBFD | JJSSCFND | Pittsburgh |
| Green Bay | JMGVBBDD | JMLVLBTD | JMRVLFHF | Buffalo | Pittsburgh | KKHMBBRC | KKMMCBCD | KKSMCDKD | Frisco |
| Houston | CNGRBBPC | CNLRLBKD | CNRRLBPD | Frisco | San Diego | DLHDBBCC | DLMDFBLC | DLSDFDTC | Green Bay |
| Indianapol. | KPGMBBVC | KPLMBBFD | KPRMBFND | New York | Frisco | MMHMBBBD | MMMMLBRD | MMSMLDDF | Cincinnati |
| Kansas C. | BRGJBBJC | BRLJJBBD | BRRJJDJD | Green Bay | Seattle | HNHNBBTC | HNMNCBFD | HNSNCFND | Frisco |
| L. A. | JSGVBBJD | JSLVBBND | JSRVBCVD | Seattle | Tampa Bay | HPHPBBBD | HPMPHBMD | HPSPHFBF | Pittsburgh |
| Miami | MTGLBBFD | MTLLNBCF | MTRLNBHF | Green Bay | Washington | GRHJBBPC | GRMJLBKD | GRSJLBPD | Pittsburgh |

## Powermonger (Super Nintendo)

If Wenthe aus Bramsche hält mit seinen, in harten Kämpfen errungenen, Codes zur strategischen Kräftemesserei die Macht fest in den Händen:

4K4tbCXYd
hQg3tb919YnF
4Qg3hn576hntT6H
4Qg3hqXrqb9zrYVC
4tFjQQ2RY976XhWF
4tFjtQ2RLhX972rhWZ
4tFjhbngVK276h2tZhj
4tFFntgV2764gLQ
4tFgrQ2RLhX972X4hJ
4tFgqQngVK276R2PWP
4tFgnQ2RLhx972RhjC
4tFgjQJjHd64QJYgK
4tFghtngVK276hFQWZ
4tFgh9KJLjn64QhYTZ
4tgrd9YnF2V276hTQtSC
4tgPgt4KJVjn64QhYVZ

## John Madden Football'93 (Super Nintendo)

Ekkehardt Bauer aus Überlingen hat die Paßwörter für die All-Star-Spiele erarbeitet. Die Codes ermöglichen ein Durchspielen bis zum Finale mit jedem der 12 All-Star-Teams.

| Mannschaft | Viertelfinale | Halbfinale | Finale | Gegner im Finale |
|---|---|---|---|---|
| Madden Greats | WTHLBBPD | WTMLBBVD | WTSLBDHF | San Fran '84 |
| Miami '72 | VFJCBBMC | VFNCLBHD | VFTCLCND | San Fran '84 |
| Oakland '76 | SHJTBBJD | SHNTHBVD | SHTTHFJF | San Fran '84 |
| Dallas '77 | TDJLBBTC | TDNLRBTD | TDTLRDGF | All Madden |
| Pittsburgh '78 | WJJRBBLD | WJNRBBRD | WJTRBBBF | San Fran '84 |
| Washington '82 | RLJCBBPC | RLNCBBVC | RTLCBFJD | Madden Greats |
| San Fran '84 | VKJHBBCD | VKNHRBCF | VKTHRCJF | All Madden |
| Chicago '85 | RCJCBBGC | RCNCDBNC | RCTCDDBD | Madden Greats |
| New York '86 | YGJMBBHD | YGNMRBHF | YGTMRCNF | All Madden |
| Buffalo '92 | SBJJBBMC | SBNJLBHD | SBTJLCND | San Fran '84 |
| Washington '92 | SVHJBBKD | SVMJGBVD | SVSJGBFF | All Madden |
| All Madden | VSHCBBDD | VSMCLBTD | VSSCLCFF | San Fran '84 |

## Yoshi's Cookie (Super Nintendo)

Stefan Hartmann aus Ilvesheim kennt den Code für das letzte Level im Puzzle Mode.
Er lautet:
NSVLV4M.

## Empire Strikes Back (Super Nintendo – US-Version)

Chris Senger aus Hockenheim nennt glücklicherweise die Macht sein eigen und entriß mit rebellischer Kraft dem Imperium sämtliche Codes für den langerwarteten, gelungenen Nachfolger des Super-Star-Wars-Moduls:

| | |
|---|---|
| Level 1: | WFBJTB |
| Level 2: | BHRDHL |
| Level 3: | HMGBWJ |
| Level 4: | WLJWDN |
| Level 5: | WBWHRW |
| Level 6: | GJBHNF |
| Level 7: | MCDGRJ |
| Level 8: | NGMSJB |
| Level 9: | RLMSWJ |
| Level 10: | SWPMSS |
| Level 11: | GJBHNF |
| Level 12: | MCDGRJ |
| Level 13: | PGPNMG |
| Level 14: | NGMSJB |
| Level 15: | RLMSWJ |
| Level 16: | MBRCGB |
| Level 17: | SWPMSS |

## Aladdin (Super Nintendo)

Armin Spaendl aus St. Ingbert hat für Euch die Codes aus der Lampe gezaubert, damit Ihr das ganze Abenteuer genießen könnt:

**Level 2:** Dschinni, Abu, Aladdin, Sultan
**Level 3:** Dschafar, Abu, Jasmin, Dschinni
**Level 4:** Dschinni, Dschafar, Aladdin, Abu
**Level 5:** Abu, Aladdin, Dschinni, Jasmin
**Level 6:** Jasmin, Dschafar, Sultan, Jasmin
**Level 7:** Dschafar, Jasmin, Aladdin, Dschafar
**Ende :** Aladdin, Jasmin, Abu, Sultan

## Mario Is Missing (Super Nintendo)

Moritz Allmaras aus Stuttgart hat sich in den grünen Luigi-Klempnerkittel geworfen und nach langer Suche seinen heißgeliebten Bruder Mario wiedergefunden.

| Level | Code |
|---|---|
| 1-1 | WCLCNCW |
| 1-2 | TFD5PLC |
| 1-3 | 22P5MBG |
| 1-4 | 7H4S4PV |
| 1-5 | GPY14MX |
| 2-1 | CFQW46F |
| 2-2 | 6BSZMDY |
| 2-3 | X18Z5F1 |
| 2-4 | X*R95WK |
| 2-5 | *SKGNCF |
| 3-1 | YVBP52L |
| 3-2 | YV3SPS4 |
| 3-3 | 5Y4Z5K7 |
| 3-4 | 5567M28 |
| 3-5 | 29CSL*M |

## Goof Troop (Super Nintendo)

Mischa Hildebrand aus Bergkamen hat bewiesen, daß der tollpatschige Goofy gar nicht mal soo doof ist. Immerhin führte er ihn bis ans Ende der umfangreichen Rätselknackerei.

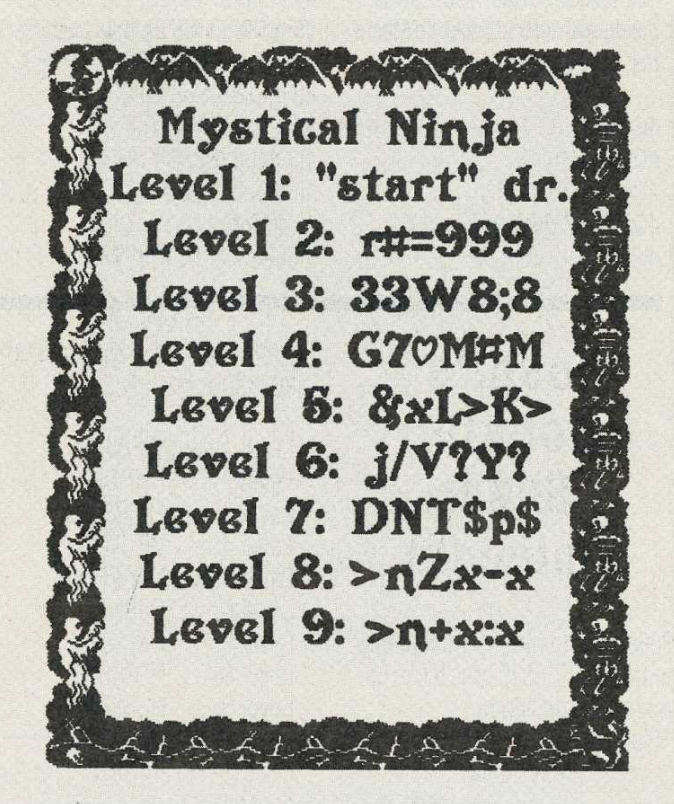
| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Stage 2: | Banane | roter Diamant | Kirsche | Banane | Kirsche |
| Stage 3: | Kirsche | roter Diamant | grüner Diamant | Kirsche | Banane |
| Stage 4: | roter Diamant | Kirsche | grüner Diamant | grüner Diamant | roter Diamant |
| Stage 5: | Banane | Kirsche | grüner Diamant | roter Diamant | Banane |

## NBA JAM

| | | | |
|---|---|---|---|
| 2.) | ZVXXQB5<br>T2BZZ23 | 14.) | FTYH2KY<br>VNXQ1JF |
| 3.) | DRQJNH2<br>MDHVSZ3 | 15.) | PYQN2M3<br>MFZQSSR |
| 4.) | X5ZKNYB<br>HRYZ2NY | 16.) | DQW13V2<br>24CPCSG |
| 5.) | B5ZKQYB<br>WHYZ2YY | 17.) | NVN23XB<br>YWFTZ25 |
| 6.) | Q5ZPGYB<br>WPYZ2RP | 18.) | GQN25XB<br>Y31TZVS |
| 7.) | VRPLBRS<br>LBRLRTR | 19.) | QVX35ZG<br>CV3Y44J |
| 8.) | JSX24B5<br>T45YZ1T | 20.) | DVW13V2<br>BDYP3SG |
| 9.) | SXB34DF<br>3WH3DFK | 21.) | QWGNCL3<br>RTZQNQV |
| 10.) | LPQNBW3<br>MNQVSRT | 22.) | J4X35YG<br>CZHY3VL |
| 11.) | 35X2GXB<br>T2FYZJ1 | 23.) | S2XT5XD<br>32GWY2L |
| 12.) | R42TJYD<br>YKG14VR | 24.) | GLNSCVZ<br>TRDRPQV |
| 13.) | 13ZPJPC<br>WS2Z2VR | 25.) | QFSMCJT<br>ZSNLVQJ |
| 26.) | JMR25W2<br>1TTVV | 27.) | Z4JLKNP<br>RRVGLSZ |

# Mystical Ninja (Super Nintendo)

Björn Schurad aus der Hauptstadt hat folgende Codes herausgeknobelt und gleich noch stilgerecht dekoriert, wie im Kasten rechts zu sehen.




# Super Bomberman (Super Nintendo)

Patrick Popitz aus Finsing ist mindestens so ein großer Bombenleger wie wir.
Der Pyromane hatte sogar neben dem Luntezünden noch genügend Zeit, alle Levelcodes für die Nachwelt zu erhalten.

| Level | Code |
|---|---|
| Level 1-2: | 6502 |
| Level 1-3: | 4545 |
| Level 1-4: | 6514 |
| Level 1-5: | 2525 |
| Level 1-6: | 7564 |
| Level 1-7: | 2533 |
| Level 2-1: | 6052 |
| Level 2-2: | 4005 |
| Level 2-3: | 7042 |
| Level 2-4: | 3014 |
| Level 2-5: | 1023 |
| Level 2-6: | 2063 |
| Level 2-7: | 0034 |
| Level 3-1: | 5453 |
| Level 3-2: | 1405 |
| Level 3-3: | 2445 |
| Level 3-4: | 7414 |
| Level 3-5: | 4422 |
| Level 3-6: | 1462 |
| Level 3-7: | 2432 |
| Level 4-1: | 6154 |
| Level 4-2: | 5102 |
| Level 4-3: | 0142 |
| Level 4-4: | 2113 |
| Level 4-5: | 6123 |
| Level 4-6: | 2162 |
| Level 4-7: | 0135 |
| Level 5-1: | 1203 |
| Level 6-1: | 6655 |
| Level 6-2: | 3605 |
| Level 6-3: | 1642 |
| Level 6-4: | 2612 |
| Level 6-5: | 6622 |
| Level 6-6: | 3662 |
| Level 6-7: | 7632 |

# Dead Dance (Super Nintendo)

Axel Dreher aus Neuss schlug sich wacker durch's Kloppspektakel und entriß seinen fiesen Gegnern nach deren Kapitulation die Paßwörter.

| **Level Easy** | | **Level Normal** | | **Level Hard** | |
|---|---|---|---|---|---|
| Gegner | Code | Gegner | Code | Gegner | Code |
| ZAZI | 526 762 | ZAZI | 526 142 | ZAZI | 437 231 |
| KOTONO | 556 742 | KOTONO | 427 011 | KOTONO | 730 140 |
| VORTZ | 537 611 | VORTZ | 537 071 | VORTZ | 400 120 |
| BEANS | 527 671 | BEANS | 430 700 | BEANS | 701 077 |
| DOLF | 500 500 | DOLF | 500 760 | DOLF | 411 057 |
| REI | 530 560 | REI | 401 637 | REI | 712 766 |
| GAJET | 511 437 | GAJET | 511 617 | GAJET | 462 746 |
| SIROU | 501 417 | SIROU | 412 526 | SIROU | 763 615 |
| K'S | 562 326 | K'S | 562 506 | K'S | 473 675 |
| JADO | 512 306 | JADO | 463 455 | JADO | 774 504 |

# Populous (Super Nintendo)

Entgegen seinem Namen ist Lars Seemann aus Hamburg-Harburg auch als Landratte ein Strategieaß. Hier einige Levelcodes des Göttergemetzels.

| Level | Code |
|---|---|
| 01 | H3RTYD5R |
| 08 | B2N3H5L4 |
| 11 | Q1ZD4P1L |
| 16 | W41VC4L15 |
| 21 | K2LL4T |
| 28 | V4RY2K43L |
| 33 | T2MK5PC5N |
| 39 | C5R415RD |
| 44 | M5RC4L3G |
| 52 | J5SMPP4RT |
| 57 | N2M1SM4T |
| 62 | SH2GBH1M |
| 69 | S1D5G5P1L |
| 75 | Q1ZK5PL5W |
| 82 | C1L5XL5W |
| 85 | K2LL2NL2N |
| 91 | B3RM4JB5 |
| 97 | T2M2NG5RD |
| 101 | S1DTP2L |
| 107 | Q1ZH2PB5Y |
| 115 | M2MT4ND |
| 122 | H1MW2LM4T |
| 131 | H3RTD24H5L4 |
| 137 | M2N5ZLD |
| 141 | L1PD22CK |
| 145 | B3GD24B1R |
| 151 | SC55ZT |
| 157 | D531L2N |
| 162 | SH1DY5RD |
| 167 | C5R3L3G |
| 171 | Q1Z15LD |
| 175 | R2NGC4H2LL |
| 181 | K2LL3M4 |
| 187 | B3R2K4M4T |
| 195 | H3RT3LD1 |
| 199 | C5R5XP1L |
| 203 | Q1ZC4H5L4 |
| 209 | B3G3T |
| 215 | SC52K4L2N |
| 220 | V4RYK5P5RD |
| 224 | S3ZQ34P2L |
| 228 | H5B5G5C5N |
| 236 | M5R45LD |
| 240 | W41V41H2LL |
| 245 | K2LLP44ND |
| 248 | SW1K5P53T |
| 254 | SH241P4RT |
| 258 | SH1D2N4R |
| 263 | C5R3SD5R |
| 269 | L1P2L1S |
| 273 | B3GP42NG |
| 280 | SW1H2PL2N |
| 288 | S3ZT3L |
| 294 | L5WH2P5LD |
| 301 | L1PD45LD |
| 307 | M2M5M1R |
| 315 | B3RD4H1M |
| 320 | S3ZM453T |
| 325 | S1D2LD |
| 332 | M5RD24T |
| 336 | W41VS5D2CK |
| 342 | E51D2T5RY |
| 348 | V4RYC42LL |
| 353 | T2M43L |
| 361 | M2N1S4ND |
| 367 | R2NG4B5Y |
| 373 | K2LL5G5H1M |
| 379 | B3RK5PD5R |
| 386 | SH1D5XD5R |
| 392 | B2NQ1ZL1S |
| 400 | W41V5XL5W |
| 408 | SW1GB2CK |
| 414 | SH25XT5RY |
| 422 | L5WGB5RD |
| 427 | Q1Z41L3G |
| 434 | C1LQ1ZM4 |
| 440 | SW1MPM4T |
| 446 | SH2PD45ND |
| 451 | H3RTM4D5R |
| 458 | B2LL5PL5W |
| 464 | W41V3SL1S |
| 470 | E512B1R |
| 477 | D53D24P2L |
| 482 | SH1DW2L5LD |
| 491 | Q1ZD244ND |
| 502 | E51D4M1R |
| 510 | SH2W2LP1L |
| 515 | H3RTD2L1S |
| 521 | M2NC4H5L4 |
| 526 | B1D42NG |
| 533 | K2LL2k4L2N |
| 540 | V4RY4L2N |
| 548 | H5B1SB5Y |
| 553 | M2NGBC5N |
| 559 | R2NG5XD5N |
| 564 | J5STM4 |
| 572 | V4RY41P4RT |
| 576 | S3Z1S4R |
| 583 | C5R54R |
| 586 | B2L41H5L4 |
| 592 | W41VTT |
| 599 | SC5MP3L |
| 605 | D53P4L2N |
| 610 | SH1DM45RD |
| 617 | M2NL5D5N |
| 624 | W41VM4D5N |
| 629 | K2LL2M4 |
| 635 | B3R53TM4T |
| 642 | SH1D5ZM4T |
| 649 | M2N53T2NG |
| 654 | B1DS5D2CK |
| 660 | J5SD2T5RY |
| 668 | V4RYS5D5RD |
| 673 | T2MQ34L3G |
| 679 | C5R1S4ND |
| 685 | L1P4B5Y |
| 693 | K2LL1SM4T |
| 697 | N2MW2LD5R |
| 706 | SH1D2K44R |
| 715 | Q1ZQ34T |
| 724 | J5SQ1Z2LL |
| 728 | SW13L2N |
| 737 | T2MTP2L |
| 742 | L5W35LD |
| 747 | Q1Z5G5D5N |
| 752 | W41VQ1ZM4 |
| 759 | SC541M4 |
| 764 | V4RYP45ND |
| 770 | SH1D5P1L |
| 776 | B2NL5PI5W |
| 783 | R2NGM4L5W |
| 789 | K2LL2NG2LL |
| 794 | H1M53T3L |
| 800 | S3ZMP5LD |
| 806 | L5WP4C5N |
| 812 | M5R5D5N |
| 817 | B3G2NGM4 |
| 826 | H1MY53T |
| 832 | S3ZL5PH5L4 |
| 840 | B2NYL1S |
| 848 | W41VD4L5W |
| 855 | SC5S5DT5RY |
| 862 | SH2D4T5RY |
| 870 | L5WW2LD5N |
| 876 | M5RD4H2LL |
| 884 | J5SK5P53T |
| 890 | H1M41P4RT |
| 894 | SH21S4R |
| 900 | H5B4P1L |
| 905 | M2N5XL1S |
| 911 | R2NGQ1ZB1R |
| 917 | K211MP3L |
| 921 | N2M2K45RD |
| 929 | T2M5C5N |
| 933 | S1D5XL3G |
| 939 | Q1ZQ1Z4ND |
| 946 | C1L414ND |
| 955 | B3R3SP4RT |
| 963 | H3RTL5PL1S |
| 969 | M2N3SH5L4 |
| 976 | W41V2NGB1R |
| 980 | J5S1J5B |
| 986 | H1MS5D5RD |
| 988 | V4RY5ZL2N |



## Zombies (Super Nintendo)

Andreas Krause aus Hamburg kennt keine Angst. Locker schlenderte er durch die Level des Grusel-Moduls.

| | |
|---|---|
| Level 5: | RHRK |
| Level 9: | TBGY |
| Level 13: | XFCK |
| Level 17: | BKYZ |
| Level 21: | VXBB |
| Level 25: | XYLZ |
| Level 29: | XLZG |
| Level 33: | WJQK |
| Level 37: | BZVG |
| Level 41: | BRPK |
| Level 45: | BLHR |
| Credit-Level: | XWJR |

## NBA JAM (Super Nintendo)

Wer irgendwie zu blöd war, den Code von "Flinke Finger" für den Juice Mode einzugeben oder sich generell für Paßwörter interessiert, darf sich hier nochmal mit dem richtigen Code versuchen (wie Ihr alle wißt, spielt Ihr ja automatisch im Juice Mode, nachdem Ihr alle 27 Teams besiegt habt). Erdunkt hat sie übrigens Philipp v. Becker aus München, weshalb Ihr bei Initials "PHI" eingeben müßt. (Seite 88)

## Wolfenstein 3D (Super Nintendo)

Tobias Dörholt aus Bergkamen wird jetzt wahrscheinlich ganz aufgeregt sein, wenn er dies liest, er wollte nämlich seine Eltern überraschen, und hat ihnen nix von seinem Brief an die Video Games gesagt (nein, was für ein Schlingel der Tobi). Überraschung geglü...h...ückt, wir gratulieren!. Tobi war nämlich der erste, der außer den Levelcodes auch die beiden Codes für die Geheimlevel 3-5 und 6-7 mitgeliefert hat. Hier also der Inhalt des Briefes, den uns Tobias D. hinter dem Rücken seiner Eltern mit viel List zugespielt hat:

| | |
|---|---|
| 1-3 | VLTKKD |
| 2-1 | VTTLKH |
| 2-2 | RKKLJL |
| 2-3 | RNTLPK |
| 2-4 | SCKLQN |
| 3-1 | SNJLMT |
| 3-2 | PCKLRM |
| 3-3 | PNJVVN |
| 3-4 | QCFVMT |
| 4-1 | MKPLSV |
| 4-2 | MTQLRT |
| 4-3 | NLSQTR |
| 4-4 | NVSVPM |
| 5-1 | KSJVVN |
| 5-2 | LJCQTM |
| 5-5 | HTKLSV |
| 6-1 | JNTLQN |
| 6-2 | DCKLRM |
| 6-3 | DNKLRM |
| 6-4 | FCTLSQ |
| 6-5 | FNKLSQ |
| 6-6 | BCKLTP |

Level 3-5: QNKLSQ (Zugang über 3-1); Level 6-7: BNKLTP (Zugang über 6-3)

## Asterix (Mega Drive)

Tobias Frisch aus Pforzheim ist ein Gallier ohne Furcht und Tadel:

| | |
|---|---|
| Level 2: | Insula |
| Level 3: | Condor |
| Level 4: | Vienna |
| Level 5: | Avalon |
| Level 6: | Dulcis |

## Puggsy (Mega Drive)

Martin Weigel aus Alsfeld-Elbenrod kennt das ultimative Paßwort für die Levelanwahl: Somit sollte es für Euch ein leichtes sein, den kleinen, sympathischen Außerirdischen jeden Abschnitt des Spiels sehen zulassen.

600 276 007
714 325 661
027 316 576

## Jurassic Park (Mega Drive)

Tobias "Tyrannosaurus Rex" Frisch aus Pforzheim kennt die Levelcodes für beide Spielvarianten:

**Giant**:

| | |
|---|---|
| Level 2: | 269HH01K |
| Level 3: | 40DHG85V |
| Level 4: | 605HG85P |
| Level 5: | 8E5MJ85H |
| Level 6: | AVVUP8EL |
| Level 7: | CVTNR868 |

**Raptor:**

| | |
|---|---|
| Level 2: | I29HG01V |
| Level 3: | K29HG011 |
| Level 4: | M29HG013 |
| Level 5: | O29HG015 |

## Bubsy (Mega Drive)

Pascal Christen aus Kloten (Schweiz) vermeidet mit seinen Paßwörtern unnötigen Katzenjammer:

| | |
|---|---|
| 1. Abschnitt: | ---------- |
| 2. " : | CKBGMN |
| 3. " : | SCTWMN |
| 4. " : | MKBRLN |
| 5. " : | LBLNRD |
| 6. " : | JMDKRK |
| 7. " : | STGRTN |
| 8. " : | SBBSHC |
| 9. " : | DBKRRB |
| 10. " : | MSFCTS |
| 11. " : | KMGRBS |
| 12. " : | SLJMBG |
| 13. " : | TGRTVN |
| 14. " : | CCLDSL |
| 15. " : | BTCLMB |
| 16. " : | STCJDH |

## Hit the Ice (Mega Drive)

Reinhard Schmidt erspielte mit eiskalten Fingern die Codes zur großen Puck-Schieberei:

| | |
|---|---|
| Gegen die Blauen | 1QQ3 |
| Pinkis | 2A13 |
| Gelben | 2R93 |
| Hellroten | 3AH3 |
| Grünen | 3RQ3 |
| Grauen | 4B13 |

## Actraiser 2 (Mega Drive)

Galir Danijel aus München hat alle Paßwörter der actionreichen Fortsetzung erspielt:

| Stage | Town | Act | Name | Code |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Diligence | 1 | Industen | SWZX LKCF BWTS |
| – | – | 2 | Benefic | XZKC XBZM WTHC |
| 2 | Devote | 1 | Tortoise Isl. | ICLD XVTX TMCT |
| – | – | 2 | Altheria | MLWK BPZW YICW |
| 3 | Temponia | 1 | Modero | MMFH MBKC FFTL |
| – | – | 2 | Demon's Cave | MSCY HKHD ZFHC |
| 4 | Favorian | 1 | Death Field | MFLT CMSP XWFZ |
| – | Justania | 2 | Almetha Vulcano | MFLH MFDS MXPS |
| 5 | Lovaous | 1 | Palace | MFMJ PLBW LPCX |
| – | – | 2 | Palace | MFMJ TTLK FPTP |
| 6 | Leon | 1 | Gratis | MFMJ TWSY HMTF |
| – | – | 2 | Stormrook | MFXT SHJT CYTP |
| 7 | Humbelton | 1 | Tower Of Souls | MFCY BPXF DWKL |
| – | – | 2 | Deathheim | MFCL SYMC MSXF |
| – | – | – | Tanzra (Endboss) | MFCL SYMX WKTD |

# Wiz'n'Liz Mega Drive

Michael Brähler aus Usingen hat seine Zeit als Zauberlehrling hinter sich. Er beglückt Euch nun mit allen Zaubersprüchen und den Levelcodes bis Sorcerer 24:

**Levelcodes:**

Apprentice:

| | |
|---|---|
| 1. | GMBT NSTR |
| 2. | KHKM MBQF |
| 3. | HFSB QRMS |
| 4. | MCSK LNHM |
| 5. | RJJF QTCQ |
| 6. | MBSL LJHH |
| 7. | FBQJ BLTP |
| Final | SBHN QGDK |

Wizard:

| | |
|---|---|
| 1. | LGKR CRGT |
| 2. | PGHF FPJM |
| 3. | TBRS KDDB |
| 4. | KBNL SGMJ |
| 5. | NBND FSHQ |
| 6. | SBSD FSCQ |
| 7. | DDBB RSTQ |
| 8. | SCTP DQBJ |
| 9. | LLHM FRJP |
| 10. | HLGB JGPD |
| 11. | LMSS LPHR |
| 12. | KPFB HKLC |
| 13. | SMDR SNCQ |
| 14. | HMGT HLPS |
| 15. | FMTR INQQ |
| Final | NFTG SPGR |

Sorcerer:

| | |
|---|---|
| 1. | GTSP QLMM |
| 2. | MKGP DBKC |
| 3. | KCPN RHLG |
| 4. | CFQP DGTH |
| 5. | TCKS MCBB |
| 6. | BCMN JHSG |
| 7. | JCKL DKLJ |
| 8. | DTTN JKQJ |
| 9. | CMGB NKTD |
| 10. | LLGS DLKR |
| 11. | QIQS INFT |
| 12. | BNRL FQSM |
| 13. | RSHP STDN |
| 14. | PIFJ NDGK |
| 15. | HNLR CMPQ |
| 16. | SIKN NIBF |
| 17. | THPN HCBL |
| 18. | KTPC RSLK |
| 19. | KLFN HHLQ |
| 20. | BCQD FRTG |
| 21. | IFFP IGLR |
| 22. | NFST TBHM |
| 23. | HMHS BMNB |
| 24. | SHKP NSBK |

Zaubersprüche:

| | |
|---|---|
| A | Apfel |
| B | Banane |
| E | Erdbeere |
| O | Orange |
| M | Mohrrübe |
| K | Kartoffel |
| S | Salat |
| Ma | Mango |
| Z | Zitrone |
| Zw | Zwiebel |
| Bi | Birne |
| Ki | Kirsche |
| Av | Avocado |
| P | Pilz |

| | |
|---|---|
| A/A | +1 Bonusbuchstabe |
| A/E | Leveltür öffnen |
| A/B | magischer Shop öffnen |
| A/O | Zufallsfrucht |
| A/M | 000 Punkte |
| A/Ka | Freundschafts-zauber |
| A/S | Zeit verdoppeln |
| A/Ma | 75 Extra-Sterne |
| A/Z | 100 000 Punkte |
| A/Zw | magischer Rubin |
| A/Bi | Schattenspieler |
| A/Ki | 150 Extra-Sterne |
| A/Av | 1 Land wiederholen |
| A/P | Fruchtzurückbringer |
| E/E | + 10 Sekunden |
| E/B | magischer Diamant |
| E/O | Bonusspiel "Gesichter werfen" |
| E/M | Punkte verdoppeln (nur 1x) |
| E/Ka | rote Hasen |
| E/S | grüne Hasen |
| E/Ma | Bonusspiel "Glücksrad" |
| E/Z | Bonusspiel "Farben" |
| E/Zw | Sturm |
| E/Bi | Bonusspiel "Pong" |
| E/Ki | Sterne verdoppeln |
| E/Av | doppelte Bonusrunde |
| E/P | 1 Punkt + 60 Sekunden |
| B/B | Lemmings |
| B/O | nichts |
| B/M | 50 Extra-Sterne |
| B/Ka | Hint-Shop öffnen |
| B/S | Schlußverkauf |
| B/Ma | 1 Land überspringen |
| B/Z | Früchte zu Zeit-Icons |
| B/Zw | Bonusspiel "Hasenregen" |
| B/Bi | Früchte zu Punkten |
| B/Ki | Wabbit and Turtoise |
| B/Av | + 45 Sekunden |
| B/P | Langsamer Countdown |
| O/O | 1 Punkt |
| O/M | blaue Hasen |
| O/K | Bonusspiel "Schlange" |
| O/S | Konfuzius |
| O/Ma | + Zufalls-sekunden |
| O/Z | Bonusspiel "Gewichte" |
| O/Zw | + 5 Sekunden |
| O/Bi | + 40 Sekunden |
| O/Ki | Land wiederholen |
| O/Av | 10 000 Punkte |
| O/P | Bonusspiel "Hubschrauber" |
| M/M | Soundmenü |
| M/K | + 20 Sekunden |
| M/S | Diddley Squat |
| M/Ma | Früchte zu Bananen |
| M/Z | 80 Extra-Sterne |
| M/Zw | Früchte-Leben verlängern |
| M/Bi | Bonusspiel "Rabbit-Invaders" |
| M/Ki | 1 Extra-Stern + 100 000 Punkte |
| M/Av | 5 Extra-Sterne |
| M/P | Früchte zu Sternen |
| K/K | 1 Land wieder-holen |
| K/S | Überraschung |
| K/Ma | Magischer Smaragd |
| K/Z | Bonusspiel "Wörter raten" |
| K/Zw | Magischer Smaragd |
| K/Bi | Bonusspiel "Goldrausch" |
| K/Ki | Land wiederholen |
| K/Av | Land wiederholen |
| K/P | 250 Extra-Sterne |
| S/S | Bonusspiel "Breakout" |
| S/Ma | 25 000 Punkte |
| S/Z | + 5 Sekunden |
| S/Zw | + 5 Sekunden |
| S/Bi | Land wiederholen |
| S/Ki | Shadowlands |
| S/Av | 50.000 Punkte |
| S/P | Bonusspiel "Wabbitoids" |
| Ma/Ma | + 1 Zeit-Icon |
| Ma/Z | + Zufallssterne |
| Ma/Zw | 1 Land überspringen |
| Ma/Bi | 100 Extra-Sterne |
| Ma/Ki | + 1 Sekunde |
| Ma/Av | Gelächter |
| Ma/P | 250 000 Punkte |
| Z/Z | 1 Bonusbuchstaben überspringen |
| Z/Zw | + Zufallspunkte |
| Z/Bi | gesammelte Sterne doppelt |
| Z/Ki | Bug? |
| Z/Av | 1 Extra-Stern |
| Z/P | + 1 Sekunde |
| Zw/Zw | keine sterbenden Hasen |
| Zw/Bi | Frucht verbessern |
| Zw/Ki | + 20 000 Punkte |
| Zw/Av | 125 Extra-Sterne |
| Zw/P | "doppelter Cheeseburger" |
| Bi/Bi | Bonusspiel "Engel" |
| Bi/Ki | 175 Extra-Sterne |
| Bi/Av | 200 Extra-Sterne |
| Bi/P | + 50 Sekunden |
| Ki/Ki | Bonusspiel "hüpfende Hasen" |
| Ki/Av | Früchte zu Pilzen |
| Ki/P | Level überspringen |
| Av/Av | Alle Bonus-Buchstaben |
| Av/P | Extraleben |
| P/P | Magischer Saphir |

# Bulls Vs. Blazers (Mega Drive)

Besten Dunk Oliver Wegmann aus Mettmenstetten, Schweiz!
Er begleitete die glorreichen Bulls bis ins Finale gegen die Supersonics.

**Bulls - Heats:**
1:1 1XVBLCBF
2:1 1XVBLBVC
3:2 1XVBGCVF

**Bulls - Celtics:**
0:0 1XZBGBBC
1:0 1XZBGGBC
2:0 1XZBGDBB
3:0 1XZBGJBB

**Bulls - Pistons:**
0:0 1XXCGBBH
1:0 1XXCGVBH
2:0 1XXCGLBG
3:0 1XXCG2BG

**Bulls - Supersonics:**
0:0 1XOCGBBG
1:0 1XOCJBBJ
2:1 1XOWHBBD
3:1 1XOWKBBC

**Schluß:**
1XWWGBBC

# Bill & Ted's Excellent Gameboy Aventure (Game Boy)

Welt 2: 555-4239
Welt 3: 555-6767
Welt 4: 555-8942
Welt 5: 555-4118
Welt 6: 555-8471
Welt 7: 555-2989

# Startrek (Game Boy)

Mathias Marb aus Lauingen beamt Euch die Paßwörter für unendliche Weiten rüber:

5273.1
2002.6
1031.5
1130.5
4567.0
3516.7

# Best of the Best (Game Boy)

Simon Ramstetter aus Pöcking ist ein Kämpferas der ersten Stunde und lieferte diesen Cheat:
Gebt das Paßwort WSJEBQBXD ein und Ihr seid die unangefochtene NR.1 der Weltrangliste und für "KUMATE" qualifiziert.

# Battle Bull (Game Boy)

David "Skyblaster" Latotzky aus Berlin liefert seine Codes mit Bestausstattung:
Alle Waffensysteme, Motoren, Jumps und Schaufeln sind inklusive!

01 BJ**
02 BN**
03 BS**
04 BX**
05 B2**
06 B6**
07 B$**
08 MD**
09 MJ**
10 MN**
11 MS**
12 MX**
13 M2**



14 M6**
15 M$**
16 XD**
17 XJ**
18 XN**
19 XS**
20 XX**
21 X2**
22 X6**
23 X$**
24 7D**
25 7J**
26 7N**
27 7S**
28 7X**
29 72**
30 76**
31 7$**
32 GD**
33 GJ**
34 GN**
35 GS**
36 GX**
37 G2**
38 G6**
39 G$**
40 RD**
41 RJ**
42 RN**
43 RS**
44 RX**
45 R2**
46 R6**
47 R$**
48 2D**

# Burai Fighter (Game Boy)

Noch mal Simon Ramstetter mit Fighter-Paßwörtern:
*ULTIMA*
GDCP,LMCJ,CCHL,HFKP
*EAGLE*
HGKM,CPFG,JJCM,DKLF
*ALBATROSS*
HGNC,BMHB,DGBF,JGJH
*ACE*
GBHL,MHCB,DFDK,DCMG

# Godzilla (Game Boy)

Die Erde bebt, die Städte wanken, wir bibbern vor Godzillas Pranken. Roger Stettler aus Biglen, Schweiz, nicht. Er weiß, wie Ihr dem Kult-Saurier frühzeitig den Garaus macht. Mit dem Paßwort

**4M7BNK634T3PS3RX4**

müßt Ihr nur noch einen Level schaffen, um das Ende zu sehen.

# Cybermorph (Jaguar)

Helge (Ver-) Reissenberger aus Heubach ist viel rumgekommen in unserem Sonnensystem. Hier sind seine Mitbringsel:

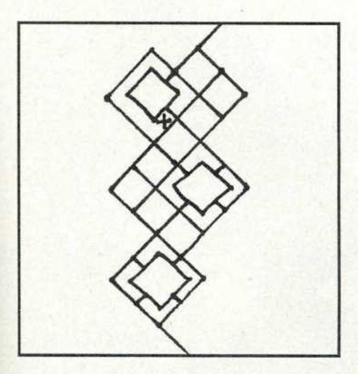
Level 1: 1008
Level 2: 1328
Level 3: 9325
Level 4: 9226
Level 5: 3444

In Level 1 gibt es für den Planeten Codex den extra Levelcode 6009.
Er erschließt Euch 4 weitere Planeten, wobei nur der rechts unten Extrawaffen birgt, die anderen warten mit viel Feind und wenig Ehr auf.
Zusätzlich erwarten einen bei Olope, Metropol, Pico, Olyotris und Jenwelch Bonusrunden.

Wer sein Lieblingsspiel mit unfairen Methoden austricksen will, der wühle in unserem Fundus von verrückten Cheats, Tips und Tricks.

## Desert Strike (Super Nintendo)

Fliegeras Andreas Brand aus Mannheim hat in den bleihaltigen Wirren des Golfkriegs eine interessante Entdeckung gemacht.



Bei der mit X gekennzeichneten Stelle in Mission 4 (siehe Karte), befindet sich ein ziemlich großer, weißer Stein, der sich mit der Winde aufnehmen läßt. Wenn Ihr nun Euren letzten Hubschrauber verliert, erscheint nicht etwa "Game Over", sondern Ihr habt wie durch ein Wunder wieder drei neue Leben erhalten.

## Super Conflict (Super Nintendo)

Reinhard Schmidt kennt auch einen äußerst nützlichen Weg, in diesem Strategieknaller die Waffen des Computergegners bei Angriffen seinerseits oder beim Verteidigen eurerseits zu wechseln:

Drückt den B-Knopf auf Pad 2 schnell hintereinander.

## Equinox (Super Nintendo)

Reinhard Schmidt weiß, was zu tun ist, wenn man in einem Dungeon kaum noch über Energie verfügt:

Einfach auf die Karte umschalten und eine Fledermaus oder einen Troll killen. Das müßte dann genug Energie geben, um das Dungeon wieder zu verlassen.

## Street Fighter 2 Turbo Champion Edition (Super Nintendo)

Tips zur ultimativen Straßenprügelei von Stefan Hartmann aus Ilvesheim:

*Keine Special Moves:*

Wenn man den normalen SF2-Cheat ( Unten, R, Oben, L, Y, B, X, A) während des Capcom Logos eingibt (ein Geräusch ertönt), so werden alle Special Moves ausgeschaltet! Ein Code für alle diejenigen, die sich für wirklich gut halten!

*10 Turbo Sterne:*

Wenn der "Street Fighter 2" Titelbildschirm erscheint (nach dem Capcom Logo), sollte man den gleichen Code auf dem zweiten (!) Pad eingeben. Das altbekannte Geräusch ertönt, und man kann jetzt den Turbo

# Impressum

**Chefredaktion:** Hartmut Ulrich (hu) (verantwortlich für den red. Inhalt)
**Chefin vom Dienst:** Ulrike Peters (up)
**Projektleitung und Redaktion:** Frank Heukemes (fh)

**Redaktionsassistenz:** Angelika Rottner

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

**Manuskripteinsendungen:** Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der MagnaMedia Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

**Layout:** Gregor Fossdal
**Titellayout:** Arno Krämer
**Anzeigenleitung:** Peter Kusterer (333)
**Anzeigenverwaltung und Disposition:** Stefanie Zipf (168)
**Auslandsrepräsentanten:**
**Großbritannien:** Smyth International, London, Tel.: 0044-81340-5058, Fax.: 0044-81341-9602
**USA:** M & T International Marketing, San Mateo, Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739
**Taiwan:** Acer TWP Co., Taipei, Tel.: 008862-713-6959, Fax: 008862-715-1950
**Japan:** Media Sales Japan, Tokyo, Tel.: 0081-33504-1925, Fax: 0081-33595-1709
**Italien:** Medias International, Mariano, Tel.: 0039-31-751494, Fax.: 0039-31-751482
**Holland:** Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572
**Israel:** Baruch Schaefer, Holon, Tel.: 00972-3-556-2256, Fax: 00972-3-556-6944
**Korea:** Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
**Hongkong:** The Third Wave (H. K.) Ltd., Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857
**Frankreich:** Ad Presse International, Neuilly, Tel.:0033-1-46373717, Fax: 0033-1-46371946
**Anzeigenpreise:** Es gilt die Preisliste Nr. 4 vom 1. Januar 1994
**Vertrieb Handel:** MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Breslauer Str. 5, 85386 Eching
**Erscheinungsweise:** unregelmäßig/fünfmal jährlich
**Vertriebsleitung:** Benno Gaab
**Leitung, Herstellung & Technik:** Klaus Buck
**Druck:** Baumann GmbH & Co. KG, Druckerei & Verlag, E.-C.-Baumann-Str. 5, 95326 Kulmbach



**Vorstand:** Carl-Franz von Quadt (Vors.), Dr. Rainer Doll
**Verlagsleiter:** Wolfram Höfler
**Produktionschef:** Michael Koeppe
**Direktor Zeitschriften:** Michael M. Pauly

**Anschrift des Verlages:**
MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft
Hans-Pinsel-Str. 2, Postfach 1304, 85531 Haar bei München,
Telefon 089/4613-0, Telefax 089/4613-100

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30 Prozent gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetallfrei.

Speed auf bis zu 10 Sterne setzen! Bei dieser Geschwindigkeit sind zwar kaum noch Spezialattacken möglich, aber die Geschwindigkeit ist absolut spielspaßsteigernd!

*Special Moves Optionsmenü:*

Wenn man im "Player VS. Player"-Modus im Handicap/Stage Select-Bildschirm ankommt, sollte man auf dem zweiten Pad den SF2-Code eingeben (siehe oben). Resultat: der Bildschirm scrollt nach rechts weiter, und ein Menü kommt zum Vorschein, in dem man die Spezialschläge der ausgewählten Kämpfer an- und abschalten kann.

*Charakterprofile anschauen:*

Auch hier gibt es wieder die Möglichkeit, sich die Profile der Reihe nach anzuschauen.

Einfach, sobald das erste Profil erscheint, L und R auf dem zweiten Pad gedrückt halten. Mit Select geht es dann immer weiter, allerdings erst, nachdem jede Figur ihre kleine Bewegung gemacht hat.

Wer bei der Namenseingabe gleich auf End geht ("ED"), der bekommt statt ein paar Leerstellen "SF II" in die High-score-Liste eingetragen.

Zum Schluß noch ein ganz spezieller Action-Replay-Code (übrigens, wer die amerikanische Version und ein altes Replay hat, kann den Adapter einfach auf das Replay stecken!), der dafür sorgt, daß man das Spiel durchspielt, ohne auch nur einen Finger rühren zu müssen. Wer's nicht glaubt, sollte es ausprobieren: 7E07 30C0

## Mortal Kombat (Super Nintendo)

Peer Petersen aus München hat einen zusätzlichen Gegner gefunden, den man ansonsten nicht anwählen kann und gegen den man normalerweise nicht kämpfen muß:

Dieser Gegner heißt **Reptile**, ist ein Ninja und beherrscht die Spezialattacken von Skorpion und Sub-Zero.

Er befindet sich bei *The Pit* und Ihr könnt gegen ihn kämpfen, wenn Ihr Eure Gegner bei dieser Stufe (The Pit) *zweimal Perfect* (Double Flawless) besiegt (das bedeutet, daß man nicht eimal abwehren darf!) und danach den *Finishing Move* schafft.

Nun kämpft Ihr unten bei den Spießen und nach erfolgreichem Kampf gegen Reptile mit Finishing Move beträgt Euer Finishing-Bonus nicht 100.000, sondern 10.000.000 Punkte! Am besten Ihr probiert den Trick mit Action Replay, die Codes (beide gleichzeitig eingeben) lauten:

7E04BD58

7E04B9A1.

## Jurassic Park (Super Nintendo)

W. Gernot Bauer aus Hof bei Salzburg hält seine Komplettlösung für Euch, alle die Ihr dort draußen versammelt seid, parat:

Folgende Dinge muß man in dieser Reihenfolge(!) machen:

– Zuerst den Generator im Nublar Utility Shed einschalten (Erdgeschoß)

– Dennis Nedris' ID-card aus dem Beach Utility Shed holen (Erdgeschoß)

– zum Visitors Center gehen und dort vom Dach John Hammonds ID-Karte holen

– jetzt kann man den Computer im 2. Stock hochfahren (booten)

– zum Raptos Pen gehen und aus dem 3. Untergeschoß die Batterien holen

– im 2. Untergeschoß findet man die Ian-Malcom-ID-Karte

– jetzt runter in das 4. Untergeschoß: Maldoon ID

– nun kann man im Nublar Utility Shed durch die Tür im 1. Un-



tergeschoß und bekommt Geraro's ID
– zurück zum Beach Utility Shed und im 2. Stock die Batterien abholen
– Arnolds ID liegt nun im 1. Untergeschoß zur Abholung bereit
– die Batterien aus dem Schiff (Erdgeschoß) und Dr. Wus ID (1. Untergeschoß) holen
– zurück in den Raptors Pen und im 5. Untergeschoß den Schalter umlegen
– endlich kann man den 1. Security Level vom Computer im Visitor's Center (2. Stock) und den 2. aus dem 3. Untergeschoß im Schiff bekommen. Jetzt muß man alle Dinos im Schiff zerstören. Im 4. Untergeschoß gibt es Ellies ID-Karte
– die Gasbombe aus dem Northern Utility Shed holen und zu den Eiern im Raptor-Nest legen
– wieder zurück zum Schiff und mit dem Terminal im 4. Untergeschoß um Hilfe funken
– jetzt muß man noch alle Eier einsammeln und zum Hubschrauberlandeplatz gehen

## Royal Rumble (Super Nintendo)

Nützliche Kurztips zum Gigantenwerfen sandte Euch Maximilian Trenks aus Wels, Österreich.

Sobald Ihr den Gegner im Lock habt (X-Taste), sofort L- und R-Taste abwechselnd drücken.
Dadurch verschafft Ihr Euch schon einen klaren Vorsprung und könnt jeden Wurf ansetzen (nur noch die entsprechende Wurftaste drücken). Falls Ihr Probleme beim Royal Rumble habt (2 Spieler), gibt es folgenden Trick :
Jeder stellt sich in Höhe der hereinkommenden Gegner zum Seil und nimmt den Kontrahenten in den Lock. Darauf wirft man den Gegner mit der Y-Taste zum anderen Spieler, der nur noch die B-Taste für den Hipp-Toss drückt.

## Zelda 3 (Super Nintendo)

Andreas Schuster und sein Freund Michael Wendel haben etwas Lustiges in Nintendos Vorzeigeabenteuer entdeckt:

In dem Dorf (Licht- und Schattenwelt) ziemlich im Süden gibt es einen kleinen Keller, um den zwei Hühner herumhüpfen. Schlagt Ihr auf eines dieser Hühner pausenlos und ausgiebig mit dem Schwert ein, werdet Ihr urplötzlich von einer Horde fliegender, sehr aggressiver Hühner angegriffen.

## Super Probotector (Super Nintendo)

Maik Seemann aus Walsrode hat einen Trost für alle, die das Modul schon mal auf Stufe "easy" durchgespielt haben und den Abspann vermißten:

Wenn also das enttäuschende "try normal mode" erscheint, schaltet nicht gleich frustriert ab, sondern wartet einfach zwei Minuten und der Abspann kommt doch noch!

## Wanderers from Y's (Super Nintendo)

Maik Seemann hat auch einen Trick erfunden, wie Ihr Euch das gelegentlich durch hohes Fein-



daufkommen stressende Spiel erheblich angenehmer gestalten könnt:

Wenn zuviele Gegner auf einmal auf Euch zustürmen, dann speichert das Spiel einfach ab und ladet es danach gleich wieder. Ihr werdet sehen, die Gegner sind alle verschwunden und Ihr könnt beruhigt weitergehen. Der Trick funktioniert allerdings nicht bei Endgegnern.

## Zombies (Super Nintendo)

Edgar Le Maire aus Brühl bewahrt beim Horrorgemetzel die Nerven und sagt Euch, wo's langgeht:



Geht im 7. Level durch die rechte Tür.

Danach durch den Geheimgang in der rechten Wand und Ihr kommt in eine Bonuskammer.

Dort findet Ihr einige Hilfsmittel und ein Extraleben.

## Lawnmower Man (Super Nintendo)

Thomas Stocker aus München nennt einen heißen Tip zur Level- und Sequenz-Auswahl sein eigen:

Sobald das Spiel beginnt, folgendes abwarten:

Lawnmover Man-Titelbild, High-score-Liste, ein paar Bilder (Geschichte) Demo vom Cyberrun, dann kommt: Player One choose your Player.

Der Cursor springt von Angelo zu Carla und wieder zurück zu Angelo.

An dieser Stelle Start drücken! Nun kommt man in ein Untermenü und kann dort zwischen Data Chamber, IO Port, IQ-Test, Zorn, etc. wählen.

## Street Fighter Turbo (Super Nintendo)

Dominik Erbsland aus Lommiwil in der Schweiz hat SF-News:

Beim Auswahlmenü der Kämpfer könnt Ihr selbst auswählen, welche Farbe sie haben sollen!

Drückt Ihr L, bleibt die Farbe so, wie man sie im Auswahlmenü sieht.

Drückt Ihr Start, ändert sich die Farbe.

## Super Mario All Stars (Super Nintendo)

Aller guten Dinge sind drei! Dreimal Super-Mario-Allstars-Tips:

Sebastian Tost aus Grevenbroich weiß, wie Ihr an die begehrtesten Extras bei Super Mario 3 kommt:

Wer bei Super Mario 3 alle Item-Reihen voll mit Waschbäranzügen, Blumen und Pilzen usw. haben will, der macht einfach folgenden Trick:

Wenn Ihr in der Eiswelt den Hammer errungen habt, könnt Ihr unter dem ersten Pilzhaus einen Stein vor einer Röhre zerschlagen. Wenn Ihr das gemacht habt, geht Ihr in das erste Pilzhaus und sucht Euch den Hammeranzug oder eine Blume heraus.

Wenn Ihr diese(n) habt, macht Ihr folgendes: Ihr geht aus dem Pilzhaus und speichert ab.

Wenn Ihr nun wieder an der Röhre erscheint, geht Ihr einfach wieder in das Pilzhaus und holt Euch einfach wieder den Hammeranzug oder die Blume. Mit etwas Zeit und Geduld kann man sich nun alle Reihen damit vollstopfen.

Arne Timmermanns aus Krefeld vertreibt unliebsame Plagegeister bei Mario 3 mit links:

Ihr habt Euch bestimmt schon einmal über die Geister oder über die Steinstampfer geärgert? Versucht doch mal, sie mit dem "Hammeranzug" zu zerstören.

Außerdem gibt es in "Toads Haus" noch einen Trick, wie man immer dasselbe kriegen kann: Ist z.B. eine Blume in der linken Truhe, so ist sie beim nächstenmal in der rechten, danach in der Mitte und dann wieder in der linken.

In Welt 8 beim ersten Schiff kann man in der Lava unter den Booten durchschwimmen.



Carl Friedrich Nordmeier aus Kassel hat einen Trick, der Euch eine Unmenge der beliebten Warpflöten besorgt:

Ihr müßt Euch die Flöte in Welt 1–3 holen (3 Sekunden auf dem weißen Block mit dem roten Kopa ducken, dann hinter der Kulisse bis zum Ende der Welt laufen und die Warpflöte abstauben) und die Flöte im Bum-Bum-Schloß besorgen (vor der Tür bei dem Schildkrötenskelett mit Waschbär-Mario auf die Steine fliegen und die Warpflöte nehmen) und dann speichern. Nun ist in Welt 1-3 noch eine Warpflöte.

Mit dieser Methode kann man sich bis zu 29 Flöten besorgen, und nun dürfte es kein Problem mehr sein, jede Welt genau unter die Lupe zu nehmen, so daß Euch kein Geheimnis verborgen bleibt.



## Batman Returns (Mega Drive)

Spitzohr Sebastian Scharpen aus Cuxhaven hilft frustrierten Blaumännern auf die Sprünge. Im Level 1.2 solltet Ihr den zweiten Felsbrocken nicht zerschlagen, um durch das Abzugsrohr wieder an den Anfang zu gelangen. Jetzt sind alle Extraleben und -waffen noch einmal da! Wenn Ihr diesen Vorgang wiederholt, bekommt Ihr 9 Leben und beliebig viele Extrawaffen.

## Batman - Revenge Of The Joker (Mega Drive)

Freies Umherflattern in allen Leveln verspricht Thomas Müller aus Königsbrunn mit seiner Levelanwahl.
Im Paßwort-Screen gebt Ihr 5257 ein. Nun müßten am unteren Bildschirmrand Pilzsymbole erscheinen. Wenn Ihr jetzt z.B. 1200 eingebt, landet Ihr im Level 1-2.

## Mortal Kombat (alle Systeme)

Tausendsassa Stefan Hartmann aus Ilvesheim listete uns die Finishing Moves und Spezialattacken aller Fighter auf und verriet zusätzlich ein paar nützliche Tips:

**Schlagübersicht:**
*Abkürzungen:*

| | |
|---|---|
| HP | High Punch |
| LP | Low Punch |
| HK | High Kick |
| LK | Low Kick; |
| O | Oben |
| U | Unten |
| V | Vorwärts |
| R | Rückwärts |
| UV | Unten Vorne |
| UR | Unten Hinten |
| ZF | zum Feind (=dem Feind entgegen) |

*Liu Kang:*
Oranger Feuerball: V, V und HP
Fliegender Kick: V, V und HK
Finishing Move: 360° ZF (also einmal im Kreis auf dem Pad, wenn man direkt am Feind ist)
*Johnny Cage:*
Grüner Feuerball: R, V und LP
Schatten Kick: R, V und LK
Spagat: Block und LP zusammen
Finishing Move: V, V, V und HP
*Kano:*
Kopfstoß: HP, wenn nahe am Feind
Rolle: Block halten; 360° ZF
Messerwurf: Block halten; R und V
Finishing Move: U, UV, V und LP
*Sonya Blade:*
Energiestoß: LP, R und LP
Fliegender Kick: V, R und HP
Beinwurf: U und LP, LK, Block zusammen
Finishing Move: V, V, R, R und Block
*Sub-Zero:*
Eisstrahl: U, UV, V und LP
Rutschen: UR und Block, LP, LK zusammen
Finishing Move: V, U, V und HP
*Rayden:*
Blitze: U, UV, V und LP
Teleport: U, U, O
Torpedo: R, R, V
Finishing Move: V, V, R, R, R und HP
*Scorpion:*
Hakenseil: R, R und LP
Teleport Schlag: U, UR, R und HP
Finishing Move: Block halten; O, O

*Grundlegende Taktiken:*
Es gibt ein paar Dinge, die jeder Spieler beherrschen sollte:

1. Wenn man nahe am Feind ist, sollte man einen Punch-Knopf schnell und wiederholt drücken. Dies ist zwar simpel, aber sehr effektiv, da es den Gegner daran hindert, seine Special Moves auszuführen.

2. Wenn man einen Feind berührt, kann man ihn werfen, indem man LP im Vorwärtsgehen drückt.

3. Der sogenannte "Sweep" ist einer der effektivsten Schläge im ganzen Spiel, denn mit ihm kann man selbst Gegner von den Beinen holen, die im Block stehen! Der Sweep wird ausgeführt, wenn man Rückwärts und LK drückt.

4. Der Uppercut (aus der Hocke einen Punch-Knopf drücken) zieht dem Gegner sehr viel Energie ab, was besonders dann nützlich ist, wenn man im Block ist und der Gegner direkt vor einem steht.
5. Ansonsten muß man nur eine grundlegende Regel üben: Blocken, Schlag oder Special Move ausführen und sofort wieder blocken.



**Endgegner:**
*Goro:*
Das 2000 Jahre alte Wesen mit den vier Armen ist der wahrscheinlich schwerste Gegner des ganzen Spiels. Er ist nicht berechenbar, weshalb Taktiken unangebracht sind. Hier muß man sehr viel hüpfen, damit es ihm nicht gelingt, einen zu packen oder auf einem herumzustampfen. Am besten benutzt man seine Special Moves, um ihn von der Ferne aus zu besiegen oder versucht ihn in die Ecke zu drängen, wo man ihm durch wiederholtes Drücken des Punch-Knopfes keine Chance läßt, der Niederlage zu entgehen.

*Shang Tsung:*
Der letzte Gegner fährt noch einmal alles Erdenkliche an Waffen und Fähigkeiten auf. Feuerbälle und sehr schnelles Gleiten über den Boden sind da das kleinere Übel, sein einziger Vorteil liegt darin, daß er sich in jeden beliebigen Kämpfer verwandeln kann! Trotzdem ist Shang Tsung leichter zu besiegen als Goro, vorausgesetzt man beherrscht Taktik Nummer 1: konstant auf ihn mit einem Punch-Knopf einschlagen, dann hat er kaum noch eine Chance.

**Gore Code:**
Wenn auf dem Mega Drive der Bildschirm mit dem Text über das Wort "Gore" kommt, sollte man A, B, A, C, A, B, B drücken. Resultat: Man kann die "Gore Version" spielen, mit all den blutigen Special Moves!

## Jordan Vs. Bird (Mega Drive)

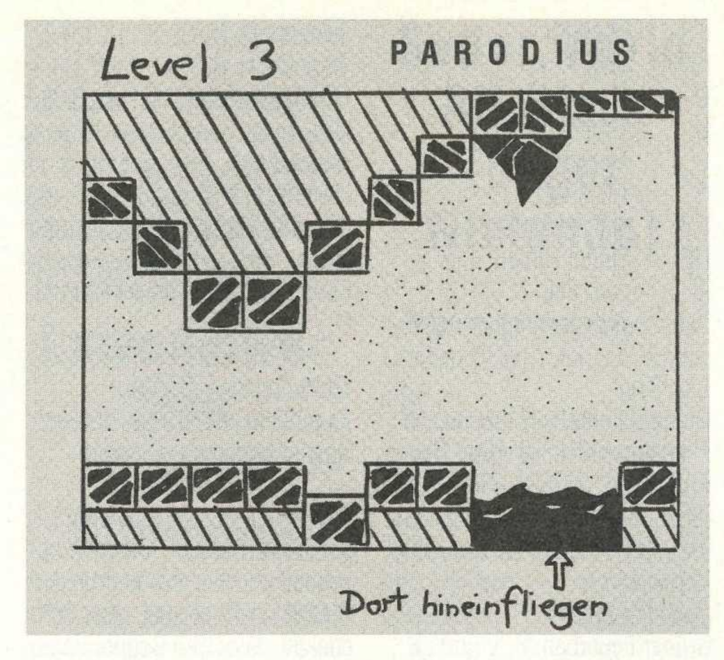
Reinhard Schmidt aus Lippstadt kennt einen tollen Trick zur

großen Schlacht der Basketball-Heroen:

Wenn im Spiel die Uhr 00:00 anzeigt und man in diesem Moment auf Start drückt (um das Spiel zu pausieren), man dann aber eine Auszeit nimmt, kann man das Spiel mit 36 Min. Extrazeit weiterspielen. Beim zweiten Mal sind es dann schon 100 Min. Extrazeit.

Um aber Pause drücken zu können, darf kein Spieler im Ballbesitz sein.

Also wirft man den Ball zwei bis drei Sekunden vor dem Ende (00:00) in die Luft.




## Warsong (Mega Drive)

Daniel Decavele aus Göttingen hilft beim oftmals nicht ganz leichten Action-Adventure:

Um nicht immer die gleiche Musik hören zu müssen, kann man in jedem Szenario auf das Feld links oben gehen (siehe Grafik) und ca. zehn Sekunden lang den B-Knopf gedrückt halten.

So kommt man in ein versteck-tes Soundmenü mit neuen Melodien.

Habt Ihr das Gefühl, daß Eure Charaktere noch nicht stark genug sind und noch einige Erfahrungspunkte gebrauchen könnten, so solltet Ihr auf der vergrößerten Karte auf dem gleichen Feld den B_Knopf gedrückt halten.Jetzt könnt Ihr die ersten 19 Szenarien anwählen.

Ihr solltet je-doch kein höheres Szenario anwählen, als das, was Ihr gerade spielt, da Ihr dafür noch nicht stark genug seid. Spielt statt-dessen alte Szenarien nochmals durch, um weitere Erfahrungspunkte zu sammeln.



## B.O.B. (Mega Drive)

Thomas Göttlich aus Blaubeuren ist dem trotteligen Robot-Männchen wohlgesonnen und spendiert ihm mit seinem Kurzcheat ein paar feine Extras.

Im Bild nach dem Electronic-Arts-Bildschirm sieht man ein goldenes Schild.

Jetzt gleichzeitig die Knöpfe A, B, C des 2. Controlpads drücken.

Nun solltet Ihr 99 Schuß von jeder Waffe sowie 9 Sprungfelder, 9 Schutzschilde, 9 Helikopterköpfe sowie unendlich viele Leben besitzen.

## Parodius (Game Boy)

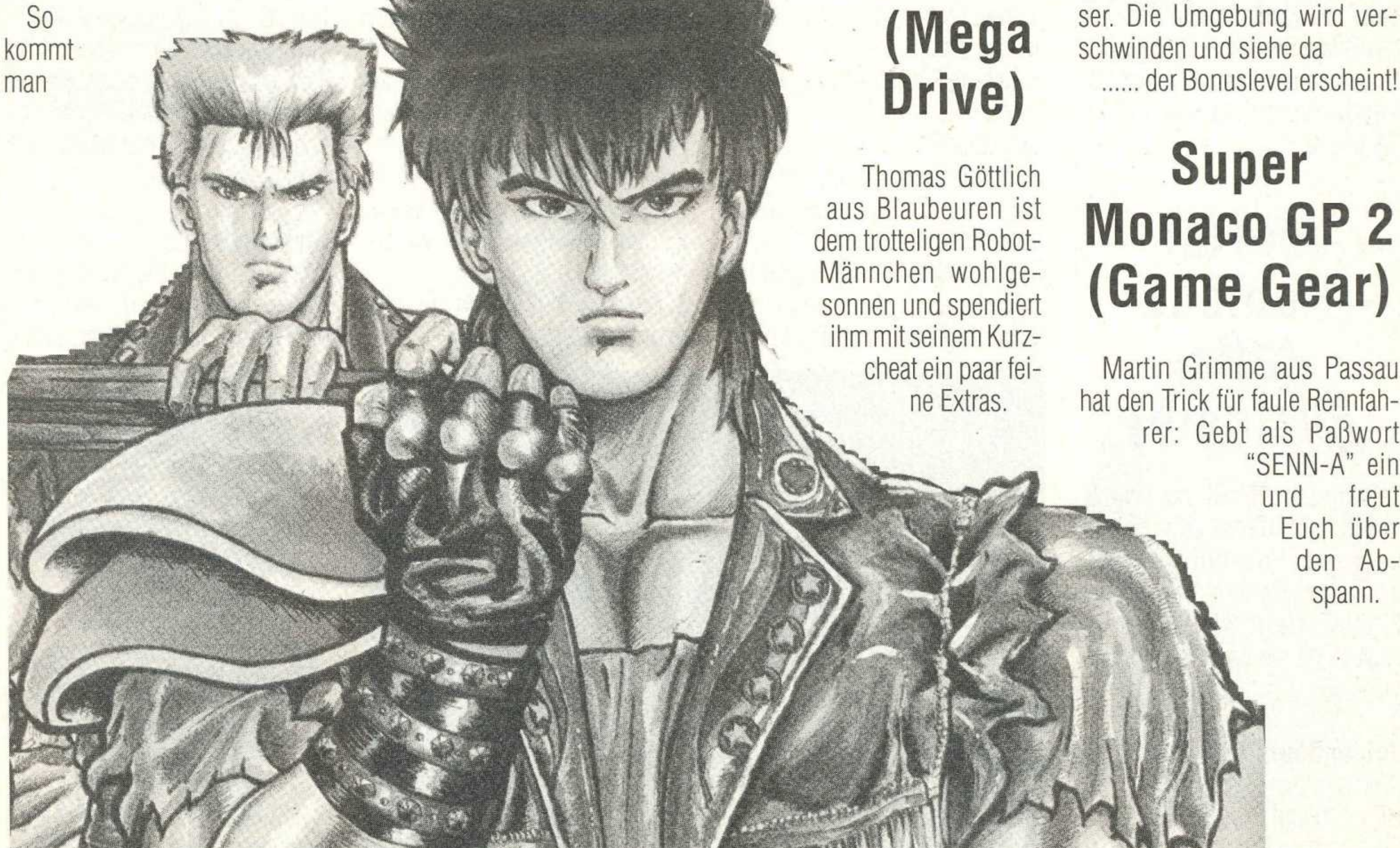
David Gudelius aus Niederneisen hat das sagenumwobene Bonuslevel gefunden:

Im dritten Level kommt Ihr an eine Stelle, an der das Spielfeld oben und unten durch Felsen und Kristalle begrenzt wird. Sucht nun nach einem Fleckchen schwarzen Wassers (wie am Levelanfang) am unteren Bildrand, das etwa doppelt so lang wie Euer Raumschiff ist. Fast unmittelbar davor ist ein Engpaß.

Nun fliegt Ihr in dieses Wasser. Die Umgebung wird verschwinden und siehe da ...... der Bonuslevel erscheint!

## Super Monaco GP 2 (Game Gear)

Martin Grimme aus Passau hat den Trick für faule Rennfahrer: Gebt als Paßwort "SENN-A" ein und freut Euch über den Abspann.






Carl-Bertelsmann-Str. 53, 33332 Gütersloh

# Unsere beliebtesten Klassiker und Neuheiten!

## Telefonische Bestellannahme: 05241 / 1828

Auszug aus unserem Gesamtprogramm. Preisirrtümer und Druckfehler vorbehalten. Es gelten unsere aktuellen Liefer- und Zahlungsbedingungen.

### HANSE – Die Expedition

Unglaublich, aber wahr! Die gute alte HANSE ist wieder da! ASCON hat diesen Klassiker um ca. 50% inhaltlich erweitert sowie grafisch dem neuesten Stand angepaßt. 1 - 4 Spieler verwalten ihr Hanse-Imperium über 5 Generationen. Besondere Bedeutung kommt der Kindererziehung zu, denn starke Charaktere können in bestimmten Gebieten mehr erreichen. Daneben führen Sie jetzt auch Ex-peditionen durch, um neue Handelsplätze zu erschließen.

**Amiga 700006 DM 59,90**
**Amiga AGA 120006 DM 59,90**
**MS-DOS 3,5" 770006 DM 59,90**




### BATTLE ISLE 2

Die Drullen sind los! Erneut muß die Zivilisation gegen das Robot-Imperium Titan-Net standhalten. Das Ganze findet ab 14.3.94 per 3,5" Disk und auf CD-ROM statt und bietet bis zu 400 gleichzeitig dargestellte Einheiten in zwei verschiedenen Arten der 3D-Präsentation (Raytracing und Vectorgrafik. Dazu gehören viele tausend Landschaftsmodule – Gebäude, Straßen, Schienen und Kanäle stehen z.B. zur Verfügung. Bis zu 7 Spieler können bei dieser komplett deutschen Simulation antreten. Ein neues Glanzstück von Blue Byte, das sicher in kurzer Zeit zu den Top-Titeln für MS-DOS gehören wird. Kleiner Tip: In der Erstauflage ist der Roman "Battle-Isle-Saga" (250 Seiten) beigelegt.

**MS-DOS 3,5" 051549 DM 109,90**
**MS-DOS-CD 051548 DM 99,90**

### Sim City 2000

Bauen Sie die komplette Infrastruktur Ihrer persönlichen Stadt auf, und machen Sie sich auf einiges gefaßt. Alle Arten von Katastrophen gilt es zu überstehen, denn auch die größten Städte können verwüstet werden! "Maxis wuchert – wie gewohnt mit den kreativen Pfunden", meint Power Play.

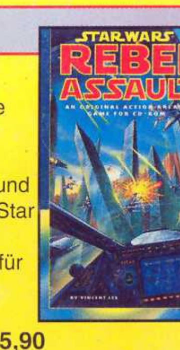
**MS-DOS 3,5" 311401**
**DM 109,90**

### Robinsons Requiem

Der ultimative Überlebenstest für Robinsons der Zukunft, die auf einem mehr oder weniger einsamen Planeten "Montag" treffen möchten. Volles Körpermanagement mit allen möglichen Gesundheitsstörungen, die selbst behandelt werden müssen, garniert mit einer 3D-Grafik, bei der ein Commanche vor Neid erblassen würde.

**Amiga 700008 DM 89,90**
**MS-DOS 770008**
**DM 89,90**




### REBEL ASSAULT

Die CD-ROM von Lucasfilm, die neue Maßstäbe für Action-Adventure setzt. Mit originalen Filmsequenzen aus Star Wars und Sprachausgabe. So gut wurde Star Wars zum Mitspielen noch nie präsentiert! Ein absolutes Muß für jeden Besitzer eines CD-ROM-Laufwerks.

**MS-DOS-CD 690039 DM 95,90**

### Rüsselsheim

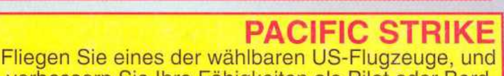
Spielen Sie Lopez! Starten Sie 1908 mit einem Grundmodell und versuchen Sie, über einen Zeitraum von 100 Jahren Ihren Automobilkonzern zu einer Weltmarke auszubauen.

**MS-DOS 770010**
**DM 89,90**

### Die Siedler

Welten kreieren, Siedlungen bauen und das eigene Völkchen richtig weiterentwickeln beschreibt nur unzureichend die Komplexität dieses Top-Progamms. Play Time urteilt mit 93% und bescheinigt den Siedlern "unerschöpflichen Spielspaß".

**MS-DOS 3,5" 050875 DM 109,90**



### Maniac Mansion II

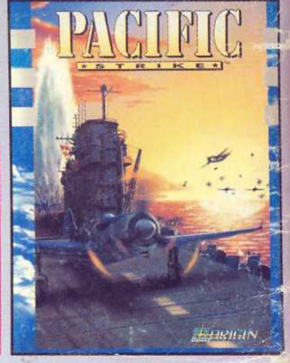
"Saugnapf lernt sprechen", so titelte PC Player den Testbericht zur CD-ROM-Version. Jetzt gibt's die Sprachausgabe auch in Deutsch, was das Abenteuer um das purpurfarbene Tentakel noch attraktiver macht. PC Player: "Ein Adventure-Meisterstück." Urteil 93%

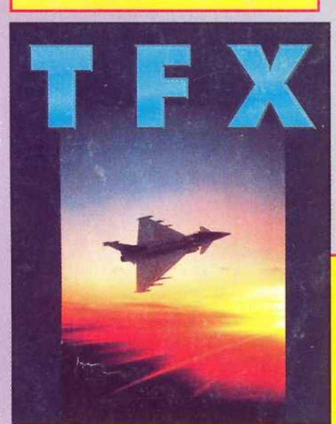
**MS-DOS-CD 690127**
**DM 109,90**

### PACIFIC STRIKE

Fliegen Sie eines der wählbaren US-Flugzeuge, und verbessern Sie Ihre Fähigkeiten als Pilot oder Bord-schütze. Erleben Sie die Auseinandersetzung im Pazifi-schen Ozean, und schreiben Sie Ihre eigene Geschichte.

**MS-DOS p71555 DM 99,90**
**Speech Accessory Pack 890625 DM 49,90**






### TFX Tactical Fighter Experiment

Mit den verschiedensten Modi, von "Arcade" über "Training" bis hin zu "Duty" dürfen hier 3 Maschinen benutzt werden. "Power Play": "Selbst nach dem hundersten Einsatz im Namen der Uno läßt die Motivation kaum nach ... Wer ... kurzweilig durch die Lüfte brettert, ist bei TFX gut aufgehoben." 84%

**MS-DOS 3,5" 772222 DM 109,90**
**MS-DOS-CD 782222 DM 99,90**

### UFO Enemy Unknown

1999. Dramatische Zunahme von U.F.O. - Sich-tungen in der ganzen Welt. Jegliche Kontaktaufnah-me mit den Außerirdischen scheitert an deren Feind-seligkeit. Täglich gehen Berichte über Kidnapping, Morde und Terrorismus ein. Die Vereinten Nationen haben entschieden, daß dieser Invasion aus dem All irgendwie begegnet werden muß. Mit Geldmitteln aller Nationen wird eine Eingreiftruppe namens XCOM ins Leben gerufen und Sie werden zum Kommandanten dieser Eliteeinheit ernannt. Das Schicksal des blauen Planeten liegt nun in Ihrer Hand. Mit umfas-sendem Strategie- und Action-Teil. Hardwarean-forderungen: Mind. 386, 12 Mhz, 2 MB, MS-DOS 5.0 oder höher, VGA, Mouse. Soundblaster, AdLib oder Roland.

**CD-ROM p74289 DM 129,90**




### Under a killing Moon

San Francisco nach dem dritten Weltkrieg. Privatdetektiv Tex Murphy braucht dringend einen neuen Fall, und der läßt nicht lang auf sich warten. 3 CD-ROMs vollgepackt mit digitalisierten Videosequenzen bei absoluter Bewegungsfreiheit in der virtuellen Welt! Als besonderes Feature kann man den eigenen Spielablauf als "Directors Cut" abspeichern und so einen eigenen "Hollywood-Krimi" kreieren. Der neueste Stand der Technik!

**CD-ROM ab 386er p74301 DM 139,90**

